闘うパソコンゲームマガジン

1990年5月1日発行（毎月1回1日発行）　第8巻　第5号 通巻第66号
昭和61年7月3日第3種郵便物認可

コンプティーク

1990 5月号 定価530yen

特大付録
まるごとHow To Win特集号
ウィザードリィV／エメラルド・ドラゴン
三國志II／ダンジョン・マスター
トップをねらえ！ほか



独占速報 ロードス島戦記 ビデオアニメ化

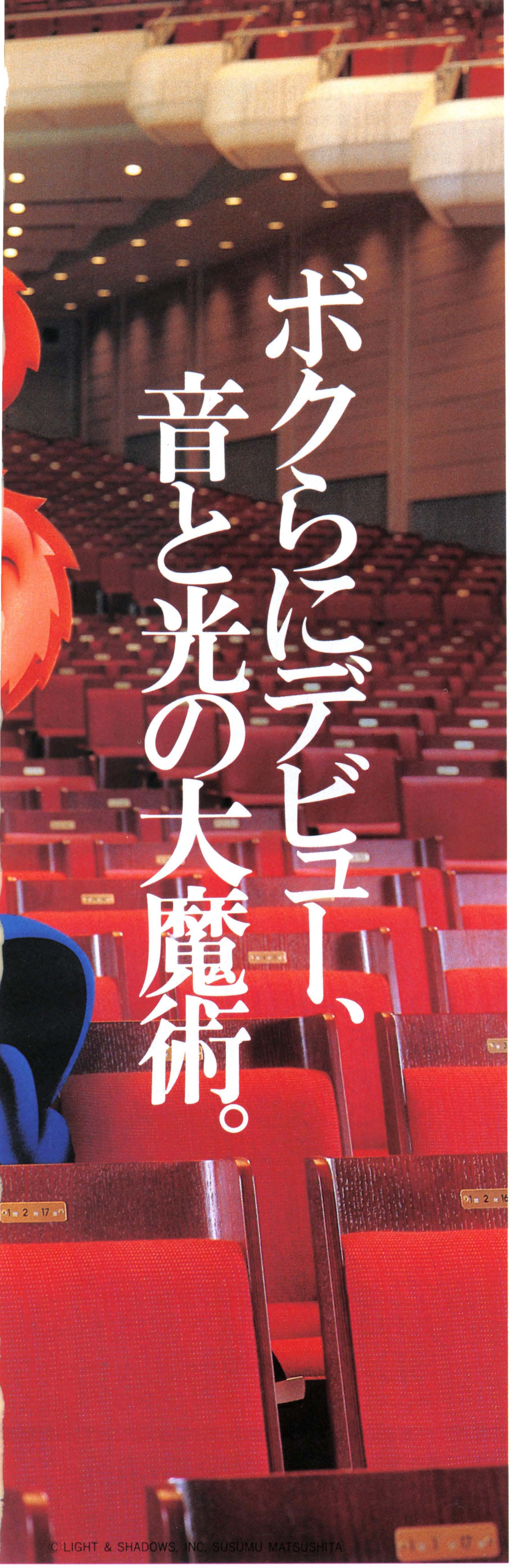
花のゲーム万博

特集 明日のゲームはこうなる!!
ポピュラス／シムシティ
46億年物語／ロボクラッシュ
トンネルズ&トロールズ
インペリアル・フォース
講座付



〈お問い合わせは、最寄りのNECへ〉

北海道支社(札幌) 011(251)5531	東北支社(仙台) 022(261)5511	東京支社(東京) 03 (456)3111
中部支社(名古屋) 052(262)3611	北陸支社(金沢) 0762(23)1621	関西支社(大阪) 06 (945)1111
中国支社(広島) 082(242)5503	四国支社(高松) 0878(22)4141	九州支社(福岡) 092(271)7700



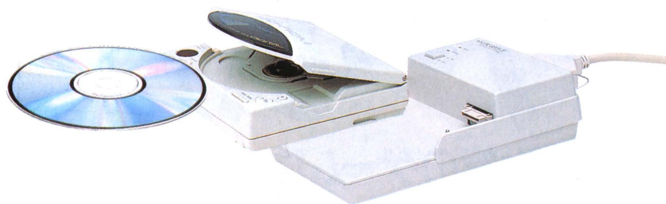
NEC

キミの88が、いっきに CD-ROMマシンに大変身。

すでにPC-8800シリーズ*1を持っているキミは、別売のCD-ROMドライブ*2とインタフェースセットを追加するだけで88をCD-ROMマシンに変身させることができる。ライン入力がついたステレオラジカセがあれば、豪快なステレオサウンドが思う存分楽しめるよ。

*1 適応機種:PC-8801MA2/MA/FA/MH/FH/mkⅡMR/mkⅡFR/mkⅡTR/mkⅡSR
(PC-8801/mkⅡ/FE/FE2、PC-88VA/VA2/VA3、PC-98DOでは使えません。)

*2 PCEngine用CD-ROM²のCD-ROMドライブ(CDR-30)を接続することも可能です。
〈PCEngine用のソフトを88で使用することはできません。〉



CD-ROMドライブ(PC-8801-30)
標準価格 30,300円(税別)

CD-ROMインタフェースセット(PC-8801-31)
標準価格 34,800円(税別)

ますます身近に、パワフルデビュー!

これからパソコンをはじめるぞ、というキミにぴったりのPC-8801FE2。ふつうのテレビにつないで、簡単に本格パソコンの世界を実感できる。スピードもますますアップしたし、FM音源の迫力サウンドで、PC-8800シリーズの楽しいソフトがたっぷり楽しめて、119,000円。これは、見逃せないね。

同時新発売
本体標準価格
119,000円(税別)
(ディスプレイは別売です)

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE2
テレビとつなげる本格パソコン
320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
※CD-ROMドライブを接続することはできません。



学園パソコンクラブ大募集!

応援します!全国の学園パソコンクラブの皆さん!新入生の勧誘や春の学園祭をきっときっと盛り上げる斉藤由貴やマックベアのPCシリーズポスターを差し上げます。

ご希望のパソコンクラブは、官製ハガキに「代表者ご連絡先(住所、氏名、電話番号、学年)」「学校名」「クラブ名」「部員数」「クラブ顧門先生名」を書いて、下記宛先までお送りください。

●ご送付先(郵便番号と、会社名のみで結構です)
〒108-01 日本電気㈱ パソコン販促部 学園パソコンクラブ係

●締切 平成2年5月10日㈭

●本広告に記載しております全商品の価格には消費税が含まれておりません ご購入の際、消費税が付加されますのでご承知おき願います。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター 東京03(452)8000 大阪06(943)9800
受付時間…9:00~17:00月曜日~金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン 日本電気グループ

コンプティーク

1990 ⑤ May Vol.66 発行／角川書店

CONTENTS 5

COVER
AD／高木和雄
PHOTO／岩瀬陽一
STYLING／奥田ひろ子
HAIR＋MAKE／下端吉範
MODEL／ribbon



今月の衣裳はこの春大流行のベースボール・ファッション。撮影後に３人にプレゼントしたら、みんな大喜び。で、大ジャンケン大会。緑と青に人気が集中したんだけど、永作ちゃんは上から下までまっ赤。ジャンケン弱いんだよね〜。

特集 花のゲーム万博

21世紀のゲームに向けて!!（笑）

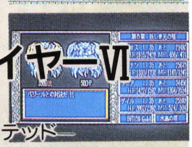
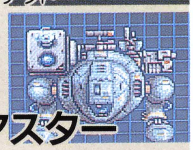
21世紀を予感させる、超先端のニュータイプ・ゲームを大特集。黒田、多摩、安田、各氏による“ゲームの未来を考える”コラムだってあるのだ。

朝まで生コラム
どうする？　どうなる？ ゲームの未来

特大付録

まるごと How To Win 特集号

最新BIGゲーム10本を、完全解明・徹底攻略した、全52ページの超ブ厚い特大付録なのだ!!

ウィザードリィV
エメラルド・ドラゴン
三國志II
ドラゴンスレイヤーVI
ソーサリアン
―ギルガメッシュ&セレクテッド―
電脳学園III
〜トップをねらえ！〜
ルーンワース
ダンジョン・マスター
ハラキリ
SDスナッチャー

アニメ版ディードリット、パーンはじめ主要キャラが総登場!!　アニメ・ロードスの世界がひと目でわかるぞ！

ゲーム画面を独占公開。ゲーム版『天と地と』の全ぼうが、いま明かされる!!



トップシークレットテレフォン
(03)221ー9999

●コンプティークではゲームのジャンルを略記する事があります。

RPG:ロールプレイング	ACT:アクション
SLG:シミュレーション	SPT:スポーツ
AVG:アドベンチャー	TBL:テーブル、パズル

春から嬉しい
Wの楽しみ。



ロードス島戦記©
灰色の魔女

RPGの基本をしっかり押さえた
本格派ロールプレイングゲーム。

PC-88VA　PC-9801VM/UV以降
MSX2/MSX2+　VRAM 128K　4枚組

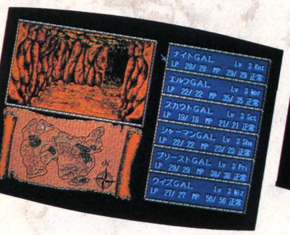
標準価格9,800円

ロードス島戦記©
福神漬

いろいろなおいしさをいっぱい
詰め込んだ、お楽しみパック。

「ロードス島戦記」(灰色の魔女)をお持ちでない方にも、
存分にお楽しみいただけます。

PC-9801VM/UV以降　標準価格3,800円









ユーザーズテレホン ☎大阪06(315)8255

◆標準価格に消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。

Humming Bird Soft™
株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

ドラスレ英雄伝説



セリオス王子

ファーレーン王国の王子にして本編の主人公。アクダムを追って王国を離れ、仲間とともに旅をする。
最初はただのわがままぼうずだったが、最近王子としての自覚を見せてきたようだ。
趣味はスライムいじめ！

Image Illustrated by Mutsumi Inomata

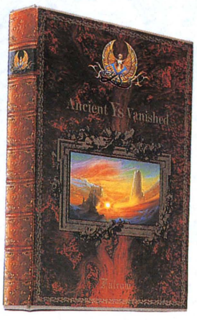
闘士ソニア

気の強いレジスタンスの女闘士。ローが去った後、パーティに加わる。セリオスに気があるらしく、ディーナの存在を知って嫉妬するというかわいらしい一面も見せる。
いつもそうならいいのだが…。


ディーナ姫
ソルディス王国の姫君。セリオスとは5歳の時に親に決められた許婚同士。これから先、ソニアとのからみが楽しみな人物である。
修道士リュナン
ラヌーラ王国の王子でありながら、身分を隠し、レジスタンスに加わっていた。ついでに修道士も兼ねていたというややこしい人。必殺技は説教で、中途半端な悪人などたちどころに改心させる力を持つ。
大盗賊ゲイル3世
アクダムに捕まってベルガの鉱山で働かされていた。後に仲間になるが、ローとけんかしてパーティを離れる。そして再びセリオスのもとに戻ったという忙しい人。その正体は天下の大泥棒ゲイル3世である。
遊び人ロー
フラムの呪文を得意とする"炎の遊び人"。一見、性格が悪そうだが、ホントーにひねくれている。一時はセリオスと行動を共にした。
THE LEGEND OF HEROES
By Falcom
Dragon Slayer
The Legend Of Heroes
Fantasy Role-Playing
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
PC-9801版
4/20発売!
●メモリー256KB以上必要です。●2ドライブ専用●I/Oバンク方式RAMボード対応●FM音源ボード対応●3.5 2HD 5 2HD(3枚組)●PC-9801/E/F/M/Uでは動作しません。●400ラインモニターが必要です。
PC-8801SR VAシリーズ5"2D(5枚組)価格8,700円(税別)
■2ドライブ専用■ジョイスティック対応■CD-ROM対応■128KB増設RAM対応■デジタルCRTでもプレイできますが、アナログCRTでプレイすることをお薦めします■ブランクディスクが3枚あれば、シナリオ(SAVE)ディスクのバックアップが作れます
好評発売中!!
Dragon Slayer
■通信販売(送料無料)
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して申し込み下さい。商品お届け時に商品代をお支払い下さい。
●現金書留の場合
品名・機種名・氏名・電話番号を名記して現金書留でお申し込み下さい。
Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
TEL 0425(27)6501 FAX0425(28)2714

君は、知っているか？

(YES/NO)



すべてはここからはじまった。

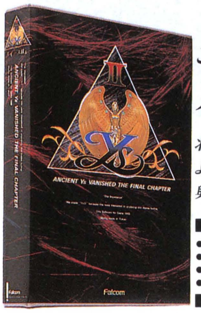
イースI

6冊の書に秘められた謎。
立体感あふれるグラフィック・美しいBGMに導かれて、
冒険(たび)が始まる

■対応機種

- ●PC8801SRシリーズ 5'-2D(2枚組)
- ●PC9801／PC286シリーズ 5'-2HD、5'-2DD、3、5'-2DD
- ●X1-turboシリーズ 5'-2D ●FM-77 3、5'-2DD
- ●FM-7 NEW7 5'-2D(2枚組) ●FM-77AV専用 3、5'-2D(2枚組)
- ●MSX2 3、5'-2DD

■各機種7,800円(税別)



この感動(おもい)を、忘れはしない。

イースII

壮大なストーリー、
よりリアルになったグラフィックと高速スクロールが彩る、
興奮と感動の終章(エピローグ)。

■対応機種

- ●PC8801SRシリーズ 5'-2D(4枚組)
- ●PC9801／PC286シリーズ 5'-2HD、5'-2DD、3、5'-2DD(3枚組)
- ●X1-turboシリーズ 5'-2D(4枚組) ●FM-77AV 専用 3、5'-2D(4枚組)
- ●MSX2 3、5'-2DD(3枚組)

■各機種7,800円(税別)

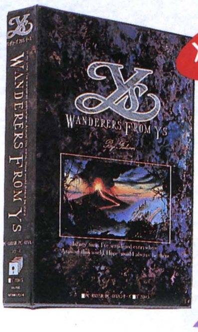
■通信販売(送料無料) ●代金引換の場合▶電話やFAX・ハガキで品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記してお申し込み下さい。 ●現金書留の場合▶品名・機種名・住所・氏名・電話番号を

Falcom
NIHON FALCOM INCORPORATION

※YS/YSII/WANDERERS FROM YSはそれぞれ単独でも楽しめますが、続けてプレイすればさらに百倍楽しめます

ゲーム・アイデンティティ

常に他をリードし続けるイースシリーズ。誰がプレイしても楽しめる、ビギナーにも取り組める簡潔さと、マニアものめり込む奥行きの深い展開。シリーズを通して、主人公・アドルとともにプレイヤーが成長していく充実感。冒険・勇気、愛と友情、興奮、そしてエンディングで味わう感動。そのすべてがプレイしたものだけに与えられる勲章なのだ。これがゲーム。それがイース。いつも新しく、いつも面白い。そして、いつも真面目。ファルコムの作り出す世界を、君は知っているか。



X68000版も登場!

さらなる興奮を求めて、いま、扉が開く。

ワンダラーズ フロム イース

ドギの故郷・レドモント。この街に何が起ころうとしているのか。
剣を振る・突く・ジャンプする。
サイドビュー方式ならではの自在な動きで、臨場感が高まる。

■対応機種 ●PC8801SR/VAシリーズ5'-2D(2枚組)
●PC9801/PC286シリーズ5'-2HD、3.5' 2HD(3枚組)＊FM音源対応 ＊ジョイスティック対応＊2ドライブ専用＊PC9801シリーズは256KB以上必要です。＊PC9801シリーズは2HD版のみ発売となりますので御注意下さい。＊PC9801Uでは作動しません。
●MSX2 3.5'-2DD(5枚組)●X68000 5' 2HD(4枚組)

■各機種8,700円(税別)



◀80ページフルカラー・マニュアル、オリジナル・マウスマット フォトスタンドセット(8枚)、美しい大理石模様のエンベロープ。超豪華仕様だ!!



▲画面はX68000のものです。

明記して代金と消費税をそえてお申し込み下さい。　〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル TEL.0425(27)6501 FAX.0425(28)2714 日本ファルコム株式会社　※イースは日本ファルコムの登録商標です。

Falcom

SORCERIAN
ソーサリアン

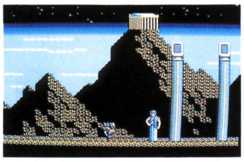


2年半の時を経て、さらに新しい。

1988年12月、"ソーサリアン"は、ロールプレイングゲームが、
ロールプレイングゲームだけで生きられる時代を終わらせた。
そう、"ソーサリアン"は、かつて類を見ないほど端正に、
ファンタジックなロールプレイング、奥深いアドベンチャー、そして
シャープなアクションまでも包含してしまったのだ！
それから2年半。"ソーサリアン"は、独自の柔軟なシステムのパワーによって、
次々とエキサイティングなシナリオと驚きを、ユーザーに提供し続けてきた。
1作ごとにまるで異なる物語の妙。
連作だからできた、プレイヤーキャラの限り
ない成長の喜び。2Dから疑似3Dまで、
あらゆる手法で描き分けたグラフィックの絢。
120種類もの魔法を、プレイヤーが創造できる不思議。
そして好奇心を駆り立てる隠れたアイテムの誘惑……。
2年半という時間さえ、この魅力を流すことはできなかったのだ！
"ソーサリアン"シリーズすべての原点は、ここにある。君の目の前に。

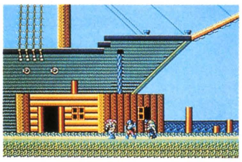
無限の可能性、進化するRPGソーサリアン

■シナリオは次の15話で構成されています。



天の神々たち

その日、山岳地方の村々から数多くのひとびとがソーサリアンの町へやってきた。「神々が天罰を下された」彼らは口々に叫んだ。このことを調べようと幾人かの冒険者が村へ向かった。



呪われたクィーンマリー号

新たなる冒険を求めて海に乗り出した彼らの前に立ちはだかる黒い影。船の上を舞台とした、人間ドラマの背後に見えかくれする謎の呪いと死の恐怖に立ち向かえ。

- 消えた王様の杖
- 暗黒の魔道士
- メデューサの首
- 氷の洞窟
- 盗賊たちの塔
- ルシフェルの水門
- 不老長寿の水
- 紅玉の謎
- ロマンシア
- 失われたタリスマン
- 囚われた魔法使い
- 暗き沼の魔法使い
- 呪われたクィーンマリー号
- 呪われたオアシス
- 天の神々たち



●マニュアルは全魔法・全シナリオ解説付。176Pの超豪華版。



●PC-88SRシリーズ5"2D(5枚組)●PC-98F/VM5"2DD(5枚組)●PC-98U/UV3.5"2DD(5枚組)●X-1 turboシリーズ5"2D(5枚組)●PC-88VA専用5"2DD(5枚組)各9800円(税別)


KONAMI
MSX
400

夢までデフォルメ事件だ。
サイバー戦略、新RPG。

キャラクターに異変だ。RPGの一大事だ。AVG版「スナッチャー」のおもしろさがロールプレイングゲームとして生まれかわった。スーパーデフォルメされたデカ頭キャラが、やりたい放題あばれまくる。会話も非常に多く一度出会った相手とも何度も駆け引きする。武器を選んで戦うバトル画面の迫真の対決シーンは、こりゃすごい。サイバー頭脳が、だれも知らない大追跡を開始する。SDスナッチャーが、夢もでっかく新登場。







SD SNATCHER™

MSX 2,2+ ディスク＋「SDスナッチャー」専用 SCC カートリッジ 4月27日発売 9,800円

ZAINSOFT

タッグ・オブ・ウォー
Tug of war

Action Simulation Game

Tug of War, the long-time star of athletics festivals,
now makes its appearance as a Computer Game.
8 people who have dedicated their youth to rope-pulling form one team, and their aim - the World Championships.
5 people can participate in Tug of War, and the object of the game is to clear as many tournaments as possible
by taking into consideration the individual characteristics and strength of each team member.
Cheering Contests with the opposing team are also held between each Tug of War tournament,
and can gain vital points towards final victory.
The Battle of Strength commences with the shouts of "Tug of War!!".

パワフルな引きが、勝負を決める。

いまだかつてないアクション・シミュレーションゲームTUG OF WAR登場。

- 運動会の花形「綱引き」がパソコンゲームにて堂々新登場!
- 綱を引くことだけに青春をかけた7人がタッグを組み、目指すは世界選手権!
- レギュラーと控え選手の交代が勝ち進むにつれ重要なポイントとなります。
- ゲームの合間には愉快な応援合戦もあります。
- 1PLAYモードと2PLAYモードがあり、1人でも2人でも楽しめます。

ある日、綱男の恋人「西本弥生」が何者かにより連れ去られた。そして、数日後、綱男の前にヨロイに身を包んだ黒い影が現われた。「綱引き選手権で優勝すれば恋人を返してやろう!」と……。

■適応機種
- PC-9801VM以降(5″2HD 2枚組) ¥6,800
- PC-9801UV以降(3.5″2HD 2枚組)¥6,800
- PC-8801SR以降(5″2D 4枚組) ¥6,800
- X68000(5″2HD 2枚組) ¥6,800

全機種4月13日
全国一斉新発売







ディオス

DIOS CD ROM VERSION

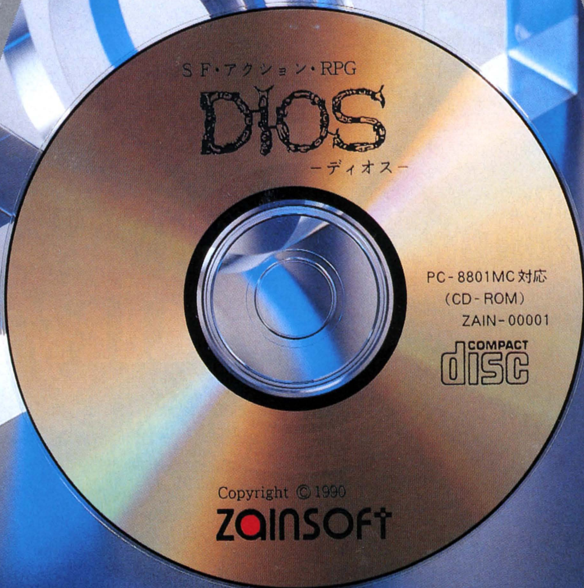
Action S.F. Role-Playing Game

迫り来る臨場感。
戦士たちの熱い叫びがこだまする。

プロの声優による、熱のこもった会話がゲーム全編に登場。
戦いに挑む若者たちが繰り広げる、SFアクションRPGゲームDIOSに、
PC-88シリーズ対応CD-ROM版が新登場。

- 緊急事態発生、惑星ディオスで謎の生物が突然暴れ始めた。一体何が目的なのか?
- 壊滅寸前の惑量ディオスに7人の勇者が立ち向う。
- ゲームの進行は7人(男5人、女1人、子供1人)がバラバラに行動し、誰からでも進めていけます。
- ゲーム画面は横から見た断面図にさらに奥行きを加え立体的な移動を可能にした8方向多重高速スクロールを実現。
- サウンドボード2に対応し、BGM及びサンプリングを使用した効果音がステレオで広がります。(サウンドボード2未装置の場合効果音はFM音源を使用)

西暦2231年開拓惑星ディオスにて謎の生命体が人々を虐殺し始めた。その後派遣された国連監視宇宙軍が瞬く間に壊滅し、惑星の秩序回復の為7人の有志が名乗りを挙げた。



■適応機種
PC-8801MC対応(CD ROM版)
声優の生の声による会話がゲーム全編に
新発売

- PC-8801SR以降 (5″2D 8枚組) ¥9,800
- PC-9801M以降 (5″2HD 4枚組) ¥9,800 (3.5″2HD 4枚組) ¥9,800
- X68000(5″2HD 4枚組) ¥9,800
- MSX2 (3.5″2DD 4枚組) ¥9,800

好評発売中!



zainsoft
株式会社ザイン・ソフト
〒676 兵庫県高砂市米田町米田1162-1
TEL.(0794)31-7453

GUNSHIP™

THE HELICOPTER SIMULATION



GUNSHIP simulates the U.S.Army's AH-64A Apache attack helicopter — a devastating, high-speed, tree-skimming, armored warrior. It's the most sophisticated chopper

And MicroProse makes it real!

But don't just take our word for it. Ask around — it won't be hard to find one of our 800,000 enthusiastic GUNSHIP pilots. Do some research — GUNSHIP is receiving rave reviews in the computer press. Here's a head start!

■FM-TOWNS ……………… 定価11,800円
■PC-8801SR以降 5"2D …… 定価10,800円

■PC-9801VM2/UV2以降
5"2HD/3.5"2HD ……………… 定価11,800円
■MSX2/MSX2＋ ※本商品は英語バージョンです!
3.5"2DD(要VRAM128K) ……………… 定価9,800円

GUNSHIP U.S.A. オリジナルソフト

■AMIGA ……… 9,900円	■IBM(AX/J3100) … 9,900円
■ATARI ST ……… 9,900円	■C-64/128 ……… 7,900円

U.S.A.

SOFT LIST

U.S注目商品!!!

★F-15 STRIKE EAGLE II

目前で展開する、3Dならではのドッグファイト。眼下の風景にも注目して欲しい、本格的コンバット・フライト・シミュレーション。

★M1 TANK PLATOON

4台のM1タンクに16人のクルー。この小隊のリーダーとなり、死線をかいくぐれ。息をつく暇も与えない、本格的スーパー3Dランド・コンバット・シミュレーション。

★F-19 STEALTH FIGHTER

最新鋭のテクノロジーを駆使して作られた秘密戦闘機を主人公に、更に作戦、グラフィックなどリアリティをとことん追及した3Dフライト・シミュレーション。

★RED STORM RISING

トム・クランシーの同名ベストセラー小説をシミュレーション・ゲーム化。レッド・ストーム・ライジングの世界に参加する、リアルタイム原子力潜水艦シミュレーション。

★SWORD OF THE SAMURAI

最下級武士から将軍を目指せ。ちょっと変だけど面白い、戦国立身出世シミュレーション。

静かなる、最強の海洋部隊。
一戦局を左右するのは君だ。

第二次世界大戦初期の太平洋では、日本海軍の勢力は脅威であり、数多くの合衆国空母がその手に陥ち、ロスアンゼルスを含めた西海岸にまで接近し、砲撃を加えられる程であった。

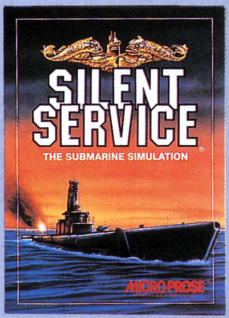
しかし、国内資源が欠乏しがちな、日本の輸送航路を破壊する事によって、合衆国は太平洋上の勢力の優位に立つ事になる。

これは、密閉された海中の要塞の中、孤独で、危険な、サイレント・サービス／沈黙任務に就く、勇気ある潜水艦乗りの男達の物語である。

SILENT SERVICE™

THE SUBMARINE SIMULATION

――サイレントサービス／沈黙の任務――



■PC-9801VM2/UV2以降
5"2HD/3.5"2HD ……………… 定価9,800円

この物語の時代は、次々と変わる王位の継承、王朝の攻防、そしてその武力と権力が試される戦国時代である。生まれが卑しい男でも勇気と君主への忠誠心があれば騎士になることができた時代なのだ。「パイレーツ!」をプレイすれば、スペインの大海原に生きた血湧き肉おどる一人の男としての生きざまを試せるのだ!

「パイレーツ!」では、広いカリブ海をキミの経験と勘を働かせてコンパスと六分儀で太陽を観測しながら航海をする。平和な時も、戦争中でも、宝を抱いて無事帰還できるか海底の藻屑と化すかは、キミの航海技術にかかっている。

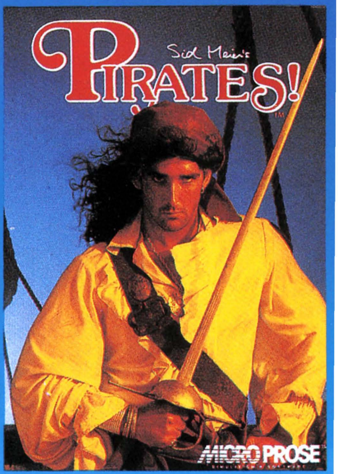
これは全く新しいタイプのアクション・シミュレーションゲームなのだ!!

PIRATES!™

本格海洋アドベンチャーR.P.(ロール・プレイング)

■PC-9801VM2/UV2以降
5"2HD/3.5"2HD
定価9,800円

■PC-8801SR以降 5"2D
定価8,800円



パイレーツ U.S.A. オリジナルソフト

■ATARI ST ……… 8,900円
■IBM(AX/J3100) ……… 8,900円
■C-64/128 ……… 8,900円
■APPLE II ……… 8,900円
■APPLE II GS ……… 8,900円
■MACINTOSH ……… 10,900円

※お近くのパソコンショップになかった場合は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、当社宛まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)

※表示価格には全て、消費税は含まれておりません。

スタッフ大募集
●プログラマー(経験者)●グラフィックデザイナー
●営業企画●セールスマネージャー
詳しくは当社にお問い合わせ下さい。

マイクロプローズジャパン株式会社 〒183 東京都府中市若松町1－3－28 ☎0423-33-7781

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

第一志望へ一気合格！一ランク上もねらってみよう！

試験直前、あふれるように思い出す。

キミのためのための必勝の記憶術〈通信指導〉



一時間で数十の歴史年号を暗記



山村貴史くん（中3・宮崎県）

僕にとって一番の問題点は暗記。特に歴史や地理は覚えたつもりでも忘れ易く苦労していました。それで始めた記憶術。覚えるのがいやになるほど量が多くても、数字置換法を使うとカンタンに覚えられるんですね。慣れてくると一時間で数十個の歴史年号を暗記できるようになりました。おかげで試験では社会系が大きな得点源。もちろん理数系もレベルアップしました。

2分で20個も暗記できてビックリ！



北川れなさん（中3・高知県）

記憶術を知った時、本当に歴史年表や数学の公式などを一目で覚えられるのかな？と正直言って信じられませんでした。でも興味がわいたので入会。さっそく基本から始めたのですが、一ヵ月過ぎた頃には理料の電流を通さない物質約20を2分で覚えてしまって自分でもビックリ！その後、テストでいい結果が出るたび「自信」と勉強の「楽しさ」が身につきました。

大学受験コース・高校受験コース、もちろん中間・期末もラクラクOK、一学期程度の遅れは一週間で追いつける。

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも今すぐ始めてみないか。

一日あれば歴史年表丸暗記 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる？　受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、歴史年表なら一日で丸ごと、英単語なら一時間で最低50は暗記できるからだ。

しかも、そうした丸暗記物はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ。受験ばかりか、中間や期末にも絶大な威力を発揮する。

一夜づけおおいにけっこういち度おぼえたら忘れない

記憶術のすごいところは、いち度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ。

だから一夜づけ、おおいにけっこう。

勉強というやつは、ネジリハチ巻で、毎日毎日ガリガリがんばってやりゃあいいというものでもない。

それよりも、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ、記憶術なのだ。暗記物などすっかりゲーム気分。かる〜い調子で憶えられる。だから勉強だって楽しくなる。そうするとなおさら脳ミソだってサエてくるというものだ。

キミも、さっそく始めてみないか!?　どうせタダなんだから気軽に資料を取り寄せてみよう。

そうすれば、記憶術のよさがもっと詳しくわかるはずだ。

← 今なら左のハガキで記憶術がわかる

案内書無料プレゼント

この信じられないような暗記術が君のものになる!!

- 歴史年表くらいカンタンに丸暗記！
- 周期率表なんて試験直前でもアッサリOK！
- 理数系の公式なんかは、超ラクラク！
- 一夜づけの勉強が何日分にもなる！…etc

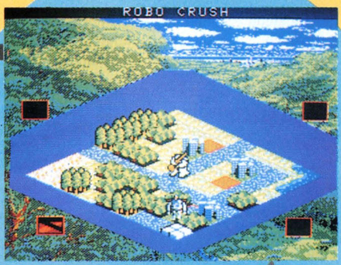
東京カルチャーセンター

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3

東京 03(317)2811
〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休

宇宙の猛者。

21世紀。太陽系を遠く離れた辺境の植民惑星では、
ロボット同士のバトル競技会「ロボクラッシュ」が
最も人気のあるスポーツであり、
最高のエンターテイメントだった。
決められたレギュレーションの範囲内で
チューンナップを施した宇宙の猛者たちが、
栄光のチャンピオンの座を目指して激突する。



ロボクラッシュに参加するパイロットには、ノービス級、B級、A級のライセンスが配布される。最初はノービス級からスタートし、戦闘を重ねるごとにランクアップしていく。



ロボット同士の戦闘はあらかじめ設定した作戦に基づき、自動的にリアルタイムで行われる。一定のダメージポイントを与えることによって、敵を撃破することができる。



「マップ・コマンド」を選択すると、戦いの場となる島のマップが表示される。これでライセンス別のロボットの数や、その位置などの情報を得ることができる。



プレイヤーは所有クレジットの範囲内でパーツを組み合せ、ロボットを作製する。選択したボディーのタイプによって、武器の搭載量や機動力を表す運動係数が変わってくる。

新発売

ロボクラッシュ
ROBO CRUSH

MSX 400 夢をのせて400万台。

※画面は開発中のものです。

◆原　案：コンプティーク（角川メディア・オフィス）
◆制　作：システムソフト
◆イラスト：中沢数宣

MSX2 MSX2+ RAM64K VRAM128K 2DD
3.5"-2DD（2枚組）
●ジョイスティック（1、2トリガ）が使用できます。
価格 7,800円（消費税は含まれておりません。）

※MSXマークはアスキーの商標です。
※このソフトはMSXマークのついていないコンピュータでは使用できません。

発売日等の最新情報を下記のとおりテレフォンサービスにてご案内いたしております。どうぞお気軽にご利用ください。

新製品の発売日および内容のご案内は…
テレフォンサービス専用電話 東京：03-326-8710
福岡：092-752-2602

商品のお申し込みおよび発売日に関するお問い合わせは…
営業部専用電話 092-752-5262
第2・第4土曜日、日曜日、祝祭日は営業いたしておりません。

商品に関する技術的なお問い合わせは…
ユーザーサポート専用電話 092-752-5278
月～金 9:00～12:00　13:00～17:00（祝祭日を除く）

■総合カタログをご希望の方は請求券をはがきに貼り、住所・氏名・年齢・電話番号・使用機種名を明記の上、弊社宛にご送付ください。

IMPERIAL
インペリアル・フォース
FORCE

Strategic Confrotation

シミュレーション最前線。
システムソフト

20000光年の彼方に。

常にシミュレーションゲームのシーンをリードする、システムソフト初のSF戦略ゲーム登場。プレイするたびに新しく作成される銀河系宇宙を舞台に、宇宙艦隊を編成し、星間ネットワークを築いて勢力を広げていく。目指すは敵国の首都をことごとく占領し、一大宇宙帝国を築くこと。勝負の鍵は、艦隊の編成とフォーメーション。壮大な宇宙を舞台に、帝国の威信をかけた戦いが始まる。

開発中

■PC-9801E/F/M/VF/VM/VX/RA/RX/RS
PC-9801UV/UX/LV/CV/ES/EX/N
PC-98DO
■5"-2HD, 3.5"-2HD(各2枚組)
●NEC製MS-DOSシステム(Ver2.11, Ver3.10,
またはVer3.30/A/B)が必要です。
●640KB以上のRAMが必要です。
●2ドライブ必要です。
●PC-9801/Uでは使用できません。
●PC-9801E/F/VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
●PC-9801Eでは漢字ROMボードが必要です。
●専用高解像度(640×400ドット)カラーディスプレイをお使いください。
●マウス(バス、シリアル)が使用できます。
●本製品はハードディスクには対応していません。
※MS-DOSは、米国Microsoft社の商標です。

価格 8,800円(消費税は含まれておりません)





※画面は開発中のものです

■広告の商品は、全国のパソコンショップでお求めになれます。
■通信販売をご希望の場合は、現金書留、郵便為替、または郵便振替(福岡3-37311)で、商品名、機種、メディア名、および連絡先の電話番号を明記の上、送料を添えて弊社までお申し込みください。表示価格に消費税は含まれておりませんので、価格の3%の消費税も併せてお願いいたします。送料は消費税込みで一律400円です。(送料のみ切手でも可)
■お申し込みから商品がお手許に届くまで、通常、2～3週間ほどかかります。
■商品に欠陥がある場合を除いて、お届けした商品の返品はご容赦願います。

※製品の仕様は、機能・性能の改善のため将来予告なしに変更することがあります。
※表示価格に消費税は含まれておりません。

SystemSoft 株式会社 システムソフト
〒810 福岡市中央区天神5丁目7-2

総合カタログVol.2請求券
コンプティーク5月号
有効期限:1990年5月末

AD&D®
日本語 コンピュータ版

OFFICIAL Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

全米No.1の「AD&D」がついに登場！ 語り継がれてきた伝説とドラゴンと魔法の世界！！



•アクションRPGタイプ•

HEROES OF THE LANCE
ヒーロー・オブ・ランス



Heroes of the Lance developed by U.S. Gold Ltd. and Strategic Simulations, Inc.
このゲームはU.S.ゴールド社およびSSI社によって開発されました。

- PC-9801シリーズ 5"2HD F75F5122
- 3.5"2HD L75F5122
- PC-8801 SRシリーズ 5"2D(3枚組) M75R5122
- PC-88VA 5"2HD F75A5122
- X1turboシリーズ 5"2D(4枚組) M75J5122
- FM TOWNS 〈6月発売予定〉
- MSX2 〈'90年発売予定〉

〈各〉¥7,500 発売中



•ファンタジーRPGタイプ•

POOL OF RADIANCE
プール・オブ・レイディアンス



Pool of Radiance developed by Strategic Simulations, Inc.
このゲームはSSI社によって開発されました。

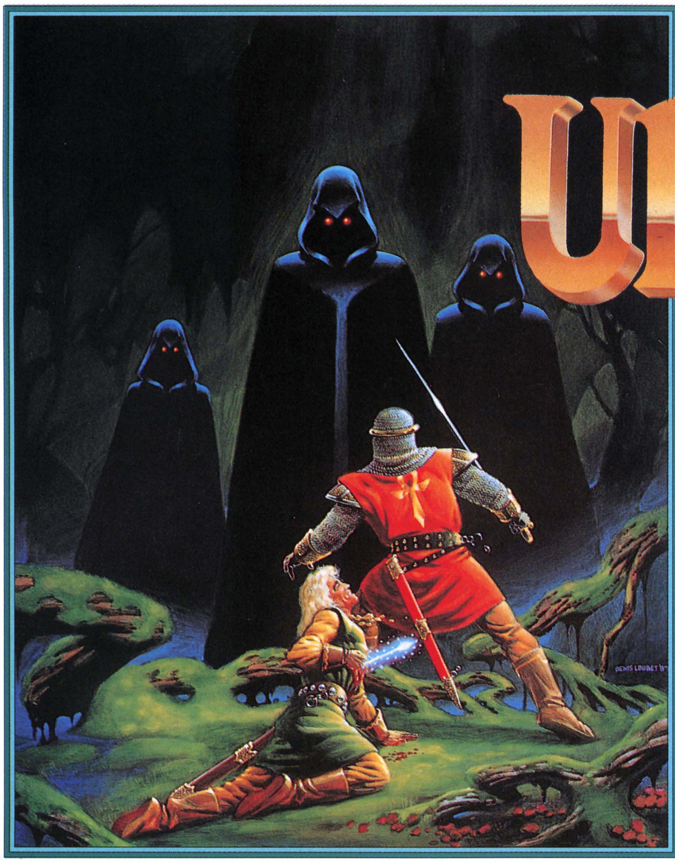
- PC-9801シリーズ 5"〈2HD〉 F98F5124
- PC-9801シリーズ 3.5"〈2HD〉 L98F5124
- PC-88VA 5"〈2HD〉 F98A5124

〈各〉¥9,800
発売中

◉ファミコン版◉
ヒーロー・オブ・ランス 90年夏・発売予定
¥6,800 (税別)
R68V5929

ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.®
TSR, Inc.



究極のRPG

ウルティマ Ultima® V

有史以来、連綿と語り継がれてきた興亡の物語。

いま君が壮大な歴史の証人となる！

- ●さらに複雑化したマップは「Ⅳ」の2倍の広さ！
- ●時間の概念を導入。夜は回りが暗くなる。
- ●会話データは「Ⅳ」の4倍。
- ●バラエティあふれる登場人物の行動パターン！
- ●進化した魔法が45種類！

7月発売予定

「シネマウェア方式」による、ニュータイプの
アクション・アドヴェンチャーゲーム!!

ROCKET RANGER

君の未来を救え!!
歴史をかえられるただ一人の人間
「ロケット・レンジャー」として、現在から1940年へと旅立つ！

5月21日発売予定

¥9,800 K98B5126 (税抜)



FM TOWNS FUJITSU FM SERIES PERSONAL COMPUTER

CD-ROM COMPACT disc

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
㈱ポニーキャニオン ポニカ事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニー キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
第二営業部 ☎03-221-3131

札幌支店／011-232-5151 仙台支店／022-261-1741
東京支店／03-464-9201 名古屋支店／052-602-0111
大阪支店／06-541-1971 広島支店／082-243-2916
福岡支店／092-751-9635 ニッパンポニー／03-667-3741



RPG戦士達よ、遊びは冒険であり、未知なるものへの挑戦である!

RPGの常識を覆す!すべては夢から始まった。
マップの広さ、ゲームシステム、シナリオ……、今までのRPGでは体験出来なかった感動を、新たに創る!
ハイドライド以来、このことに歳月をつぎ込み、本物に近い真実の世界を創造する。過去の固定概念にとらわれず、真の夢と感動が味わえるソフト創りを目指す。そんな思いを込めたARPGが「ルーンワース」だ。経験値を無くし、行動範囲に制限がなく、ストーリー展開はプレイヤー自身によって創られる……。新次代にふさわしいRPGを思う存分に味わってほしい。「ルーンワース」、決して一言では語れない。体験したものだけがわかる真実の世界がここにある。とおり一辺のありふれた世界に没頭するのもいいだろう。忘れないでほしい。大切なのは何事にも恐れず、挑戦する勇気であることを……!

No Copy
このマークは
不法コピー
禁止マークです
ソフトウエア法的保護監視機構



ルーンワースオリジナルグッズ発売中!!

	標準価格	ユーザーズクラブ会員価格
●トレーナー(フリーサイズ) カラー/ホワイト・ブラック・ダークブルー・マスタード・ワインレッド	¥3,400	¥3,000
●バンダナ	¥800	¥500
●テレフォンカード	¥1,000	¥1,000

※グッズの標準価格およびT&E SOFTユーザーズクラブ会員価格は、税込価格です。

●お申し込み方法

■左記のグッズは、通信販売のみで、販売しています。ご希望の方は、現金書留または郵便為替で、グッズ名、色、などの必要事項と、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、直接当社宛にお申し込みください(送料はサービスします。)なお、速達希望の場合は、300円をプラスしてください。
■T&E SOFTユーザーズクラブ会員の方は、会員価格でお申し込みください。会員番号を忘れずに書いてください。



Rune Worth ™

Rune Worth, is the world of the boundry between lightness and darkness. Everything had been born there and then flourished and died there.

黒衣の貴公子

©1990 T&E SOFT

ARPGの新しい世界が16ビットマシンに広がる

PC-9801版
4月20日新発売!

経験値が消えた!!

経験値がRPGを支えるという固定観念。かつて、その経験値の功罪を真剣に考えたことがあっただろうか。ハイドライド以来6年、RPGに対するひとつの解答。「ルーンワース」は、経験値を捨てた。

ストーリーを創るのはキミだ!!

一本筋のストーリーに、夢が存在するだろうか。ストーリーを創るのは、プレイヤーでなければならない。プレイヤーの行動によって、11の都市で様々なストーリーが展開する。「ルーンワース」のストーリーは、プレイヤーによって創られる。

PC-9801VM,UV以降、PC-286,386シリーズ、NOTE対応

- サウンドボード対応 ● ジョイスティック対応

5"2HD/3.5"2HD 2枚組 標準価格 ¥8,800

※VM、UVは要RAM640Kbyte.2ドライブ専用

※PC-9801/E/F/M/VF/U2/XAでは、ドライブ、RAM等の増設の如何にかかわらず、作動いたしません。また1ドライブのみ搭載のPC-286L/LE/LFおよびPC-286NOTE Exectiveでは、ドライブを増設しても作動いたしません。

※高解像度(640×400ドット)カラーディスプレイをお使いください。NOTEの液晶ディスプレイにも対応しています。

絶賛発売中!!

PC8801SRシリーズ・VA、98DO対応 5"2D 5枚組 標準価格 ¥8,800

(2ドライブ専用)

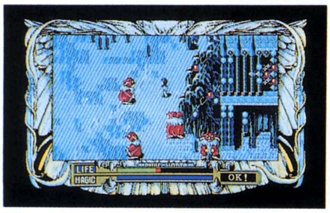
- サウンドボードII完全対応、ADPCMをフルサポート
- NEC純正128KRAMボード、I/Oデータ機器製RAMボードに対応したキャッシュドライバー搭載 ● ジョイスティック対応(98DOを除く)

MSX2/MSX2+ (RAM64K以上 VRAM128K以上) 3.5"2DD 3枚組 標準価格 ¥8,800

- MSX-MUSIC(FM音源)対応 ● ジョイスティック対応

表示価格に消費税は含みません。

MSX is a registered trademark of ASCII Corp.



写真はPC98



写真はPC88

「ルーンワース全曲集」 ● CD:PSCX-1003
ALL SOUNDS OF RUNE WORTH ¥2,472(税込)
ポリスターレコードより好評発売中! ¥2,400(税抜)



■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.25希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わりします)
■カタログご希望の方は、送料として切手200円分を同封の上、カタログ請求券をお送りください(葉書での請求はお断わりします)

T&E SOFT

企画・開発・製造・販売　株式会社ティーアンドイーソフト　〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地　PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.25請求券 コンプティーク5月号

カタログ請求券 コンプティーク5月号

● T&Eの最新情報がわかるテレフォンサービス 名古屋(052)776-8500


ASCII
ASCII CORPORATION
四の月十二の日
石の伝説が蘇る
四の支配法則の誕生
世界が存在を始めた時
生まれたものは一つ二つ、そして三つ
天、地、そして人間
すべての核心を知ろうとする時そこへ至る道は
「四の支配法則」によって成ることを知った。
其ノ一、北、東、南、西
其ノ二、地、風、火、水
其ノ三、冬、春、夏、秋
其ノ四、草、骨、亀甲、石
四の支配法則の第四の範疇、第四番目の位置にある
石、世界を表す8×12の盤上に配置される72個の石、
その石の置き方、置き終った型、それにより
四の支配法則が解きあかされる。
■対応機種
●PC-9801VM/VX/RX/RA 5-2HD
●PC-9801UV/UX/CV/LV/LS/EX/ES 3.5-2HD
※メモリー容量640KB必要です。
※アナログディスプレイ、16色ボードを使用すれば、より美しいグラフィックが楽しめます。
※マウスを使えばより快適に操作できます。
◎PC-8801版、MSX2版も発売予定
定価7,800円
(表示価格には消費税が別途付加されます。)
石道
Ishido™
The Way of Stones
4月13日(金)
発売
ISHIDO™ ©1989, Software Resources International.
Published under License from Publishing International.
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー
㈱アスキー営業本部 TEL(03)846-8080



HARAKIRI

ハラキリ

近日発売 標準価格8,700円(税別)

■PC-88SRシリーズ(4枚組)

- 2ドライブ専用
- サウンドボードII, FM音源対応
- ジョイスティック対応
- デモのみアナログモニタ専用

- 操作が簡単
- 新ルール導入 疾風怒濤のカルチャーギャップ戦国シミュレーション
- 忍者による情報工作で敵をかく乱できる
- 4人で遊べるマルチモード機能搭載
- 19種類のイベントがゲームに緊迫感を与える
- 未知の敵 第三勢力を迎えてのバトルロイヤルが展開される





※登場する人物・団体名・地名はすべてフィクションです. 実在の人物・団体名・地名とは一切関わりがありません.

日本プロ麻雀連盟認定

雀皇登龍門

じゃんおうとうりゅうもん

好評発売中 標準価格9,800円(税別)

■PC-9801シリーズ

5"-2HD　5"-2DD（通販のみ）
3.5"-2HD　3.5"-2DD（通販のみ）



『雀皇登龍門戦』開催決定

なんと！ プロと麻雀が打てる!!
雑誌編集者とも打てる！

●期　　日：平成２年４月22日（日）
●対　　象：プロと麻雀を打ちたい人
●参 加 者：日本プロ麻雀連盟会員
各パソコン雑誌編集者・ゲームアーツ有志　ほか
●参 加 費：5,000円(雀皇登龍門ユーザーは，4,500円)
優勝者には，日本プロ麻雀連盟会員証を授与します．
また，成績優秀者には，賞状ほか，賞品を用意し，
参加者全員に記念品を贈呈いたします．
●応募方法：●封筒に「雀皇登龍門戦参加希望」と明記し，ゲームアーツまでお送りください．(必ず，62円切手をはった住所，氏名記入済みの封筒を同封のこと)
●雀皇登龍門ユーザーは，雀皇登龍門プロテスト門題集の巻末にある回答用紙を必ず同封してください．

▶参加者は，抽選で決定（雀皇登龍門ユーザーは，優先）し，発表は招待状の発送をもってかえさせていただきます．
▶会場(東京の予定),時間,ルールなどは,招待状をご覧ください．



高橋純子プロ

──「雀皇登龍門戦」
開催にあたって──

この度，「雀皇登龍門戦」を開催することができ，大変嬉しく思います．
プロ雀士が参加する大会は，参加費一万円以上が普通です．
このチャンスを見逃されませんように！
あなたの参加を心よりお待ちしております．



■FMTOWNS専用─標準価格7,800円(税別)
●ジョイパッド対応
●ユーザーディスク用に3.5"-2HDのディスクが1枚必要です．

'90年度ペナントレース版
FMTOWNS版発売決定



●登場する球団は，16球団！
●戦えるコンピュータモードは3段階．好きな思考ルーチンが選べる．
●オリジナル・ルールや，追加機能も充実．たとえばエディット機能で自分だけの夢の球団を作ることだってできてしまう．
●FM-TOWNSの機能を最大に活用．スピーディなゲーム展開が楽しめる．もちろん，目をみはるグラフィックスや，最新の"サウンドドライバー"による臨場感あふれるサウンドも見逃せないぞ！

GAME ARTS
株式会社ゲーム アーツ
〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9
第一池袋ホワイトビル7F
TEL. 03(984)1136

▶ゲーム アーツの通信販売はなんと翌日発送！ 下記の銀行口座にゲームソフト代と3%の消費税を併せたものをお振り込み後，ゲーム アーツまで電話でお知らせください．入金確認後，ただちに宅急便でお送りします．また現金書留もご利用いただけます．(氏名には必ずフリガナをお書きください．また送料は無料です．)
住友銀行池袋支店 普通口座1102614



FTL
やっぱり凄い!
突く
かわす
突き刺す
CHANIか唱えた呪文には効力なし

噂を超えた面白さ。

世界中で数々の金字塔を打ち立てたリアルタイムRPG「ダンジョン・マスター」の興奮は本物だった。
3Dグラフィックスに展開される奥の深い迷路、数々のトリック、
パーティーを突然襲って来る不気味なモンスター、組合せと熟練度によって決定される魔法、
それぞれの武器によって異なる攻撃方法、そして何よりもプレイヤーの思考、
行動にリアルタイムで反応する見事なゲーム・システム……
まさにこれこそ本物のリアルタイムRPGだ。

Dungeon Master

24人の個性あふれるキャラクター

冒険は24人のキャラクターから4人を選ぶことから始まる。それぞれの特性を見極めてパーティーを組むのだ。

魔法は呪文の掛け合わせ。4つの元素がそれぞれ6種なんと計1548の組み合せ。

戦いに必要な魔法はシンボルの組合せで決定。熟練度も加味されてより強力な魔法を編み出せ。

戦いはリアルタイム

持っている武器の特性、パーティーの並び方を瞬時に判断。一瞬の躊躇が命取りになってしまう苛酷な戦闘だ。

豊富なアイテム、武器、防具

プレイヤーの装備は頭から足まで。冒険に必要な水と食物。謎を解明するための鍵や巻物。全てが計算された必要品。

恐怖すら覚える臨場感

音が聞こえる、影がみえる、一歩先に隠された謎やモンスター。リアルタイムRPGのみがもつ緊張感にのめりこむ。

「ダンジョン・マスター」
オリジナルTシャツ(Mサイズ)
¥1,800(送料込み)にて限定発売!



ご希望のかたは現金書留にて
下記通販係までお申し込み下さい。

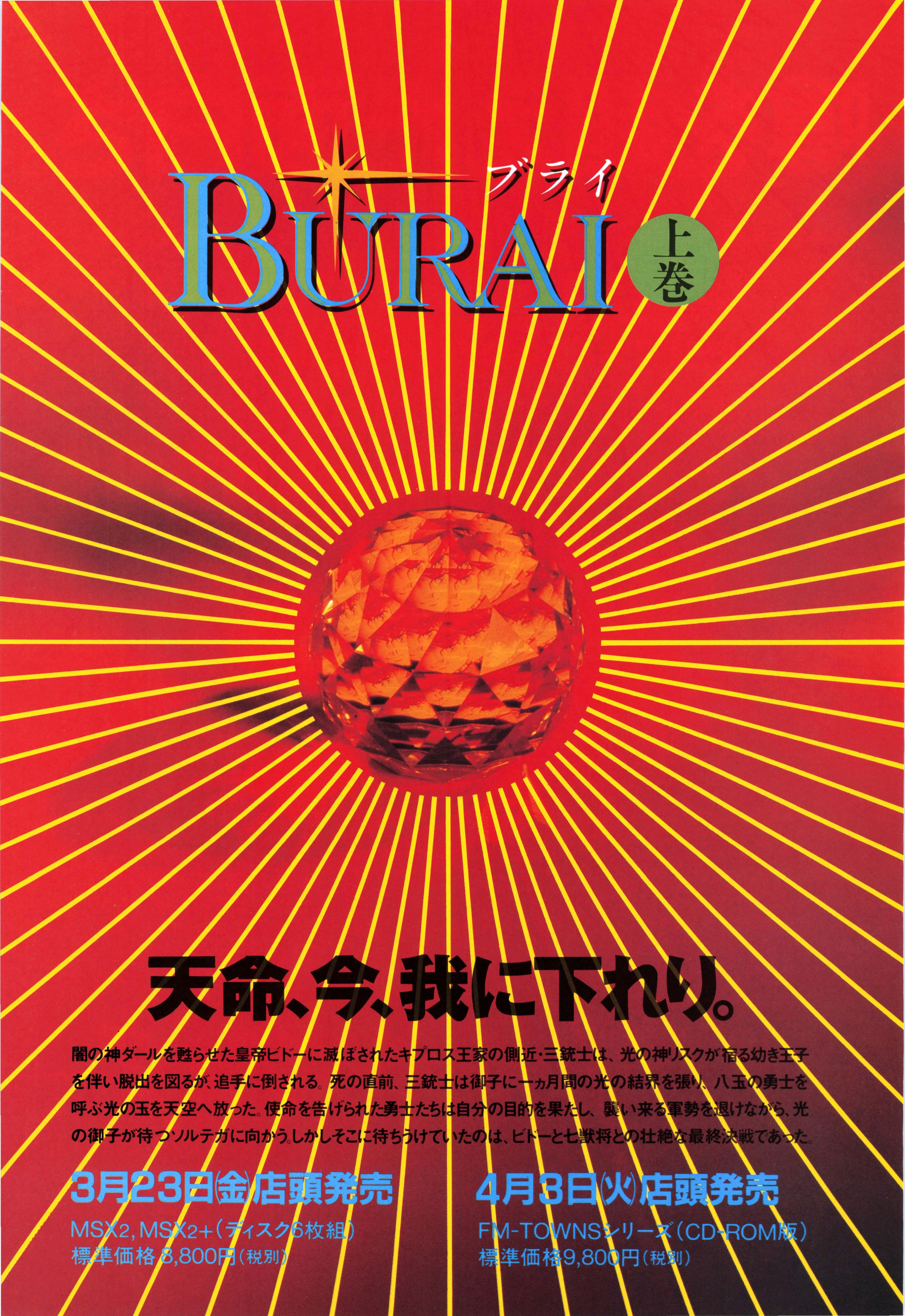
ダンジョン・マスター

好評発売中 ■X68000 マウス対応 | ■PC-9801VM21/11, VX, RX, RS, RA ■PC-98DO ■PC-9801UV21/11, UX, CV, EX, ES 要バス・マウス/アナログRGB対応

各¥9,800(税抜)

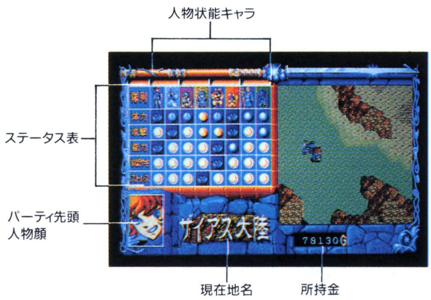
■発売 ビクター音楽産業株式会社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス3%消費税分を現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業㈱〈通信販売係〉


BURAI
ブライ
上巻
天命、今、我に下れり。
闇の神ダールを甦らせた皇帝ビドーに滅ぼされたキプロス王家の側近・三銃士は、光の神リスクが宿る幼き王子を伴い脱出を図るが、追手に倒される。死の直前、三銃士は御子に一ヵ月間の光の結界を張り、八玉の勇士を呼ぶ光の玉を天空へ放った。使命を告げられた勇士たちは自分の目的を果たし、襲い来る軍勢を退けながら、光の御子が待つソルテガに向かう。しかしそこに待ちうけていたのは、ビドーと七獣将との壮絶な最終決戦であった。
3月23日(金)店頭発売
MSX2, MSX2+（ディスク6枚組）
標準価格 8,800円（税別）
4月3日(火)店頭発売
FM-TOWNSシリーズ（CD-ROM版）
標準価格9,800円（税別）



キャラクターの状態が玉の変化で常にわかるステータス表示



八玉の勇士たちの状態をいつも把握しておくことが勝負の鍵を握るだろう。そこでゲーム中では、各人が持つ玉の変化をステータス表示し、各人の状態が常に分かるようになっている。
ステータス表示内のパラメータ値は、100％から1％まで20％おきに5段階で表示され、玉の明るさや状態で、その人物の危険度を知らせる。
また人物状態キャラ表示では、毒にやられて顔が青くなったり、麻痺でしゃがんだり…と、こちらもチェックしておく必要がある。

なかなかあなどれないバリエーション豊富な敵キャラ



数万人が一気に現われたり、巧みな攻撃を仕掛けたり、合体・分裂したり…一筋縄ではいかない敵キャラがいっぱい。

敵と戦わなくても、移動中の訓練や読書でレベルアップできる行動コマンド

各キャラクターは、フィールドを移動中、右のコマンドを選ぶことにより、それぞれのコマンドの経験値を自動的にアップできる。忘れずにチェックしておきたい。

何もしない
攻撃力の訓練
能力値の訓練
器用さの訓練
忍耐力の訓練
まわりを調べる
本を読む

まずは知っておこう八玉の勇士の個性的な特殊能力

八玉の勇士は、その生い立ちなどによって、さまざまな潜在的な特殊能力を秘めている。それらを時には使わないと窮地に陥ったりする。まずは彼らの能力をしっかりと把握しておきたい。



●それぞれのキャラクターは、すでに次のような能力を身につけています。

ハヤテ……乱打(攻)
左京……水剣(攻)、水だまし(攻)、水柱(防)
リリアン……針舞い(攻)、ロストニードル(攻)、ガッシュ(防)、シュラト(防)、ギムレ(回)、サナレータ(回)
クーク……蚕苦利の念(攻)、亜羅玉の念(攻)、陣強の念(回)
ゴンザ……岩石崩し(攻)
マイマイ……パンピー(攻)、ポポロン(攻)、シュッシュラ(回)
アレック……ザザーン(攻)、ドドーン(攻)、ババーン(攻)、アラヨット(攻)、ホナサイナーラ(防)、アットユーマ(移)
ロマール……タイフーン(攻)

※(攻)＝攻撃系、(防)＝防御系、(回)＝回復系、(移)＝移動系

また第2部の町の本屋で本を買って読むと、各勇士の使える特殊能力を増やすことができる。「知は力なり」なのだ。ただし誰がどの本を読むと効果が出るかは、君自身で考えてみよう。
【本のリスト】「男は闘いだ！」、「攻撃的水術指南」、「針の神秘」、「間接的念術考」、「老いた人の魔術」、「お便利魔法術」、「楽しい手品」…など全部で20冊

キャラクターの個性で上がり方が違うパラメーター



例えばクーク。さすが念術師一族だけあって、最初の"能力値"はたいしたことないが、鍛えるとグングン上昇させられる。かと言ってまだ幼いため、"体力"などはなかなか上げられない。各人の個性をきっちり見極めよう。

全滅直前でも体力回復でワン・モア・トライ

勇士にギブ・アップは似合わない。通常戦闘では、全滅直前に自動的に戦闘を離脱し、コマンドモードで体力回復すれば、もう一度戦える。

好評発売中

●PC-8801SR以降
5"-2D(9枚組)
標準価格8,800円(税別)
●PC-9801VMシリーズ以降、
要640kb(VM2は16色ボードが必要です)
3.5"-2HD、5"-2HD(4枚組)
標準価格8,800円(税別)

●当社ソフトに関するお問い合わせは、ユーザーサポート専用電話をご利用ください。092-771-0328 13:00～17:00(土・日・祭日を除く)
上記時間外は〈リバーヒル情報局〉よりいろんな情報をテレフォンサービスでお届けします。
●通販をご希望の方は現金書留でお申し込みください。(送料無料)

RIVERHILL SOFT
株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

ADULT-ROLE-PLAYING-GAME

トワイライトゾーン 特別編

好評発売中●PC-88SR以降AV対応



その異星人の圧倒的な力のもとに、各国政府の主力軍隊は壊滅していく。そして、各国政府は異星人の統治下となり、異星人達に支配されるようになっていった。しかし、地球人達の抵抗は続く。戦いは軍人から民間人に代わり、局地戦へともつれ込んでいった。この民間人達を〝パルチザン〟と呼んだ。異星人が飛来して1年が過ぎようとしていたある日、アナタは自ら志願してパルチザンの一員となり、異星人との戦いに向かって行ったが…………………………。



●おんな(敵キャラ)が108人登場します。●2D画面表示で最高4名パーティ移動できます。●ところどころスペシャル画面が見えます。●BGM、27曲。FM音源対応。

近日発売予定。
PC-98 5″2HD・5″2DD・3.5″2HD
MSX2 3.5″2DD X68000 5″2HD 各¥7,800

●お求めはお近くのパソコンショップで、通信販売をご希望の場合は使用機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、当社まで現金書留でお申し込み下さい(送料無料)。
当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

GREAT グレイト株式会社
大阪市浪速区塩草3丁目3-26 〒556 ☎(06)561-2211(池永ビル)

遊びのプロフェッショナル登場

21世紀のアソビ人

作り出したら止まらない！ 土曜の夜はメカニッ子!!



ワクワク
ドキドキする カラー案内書

無料プレゼント中

左のとじ込みハガキを送るだけでOK！

エレクトロニクス
電子工作通信講座

東京ホビーセンター 〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3
(年中無休受付中) TEL.03(317)2811

小型で高性能のICを使えば自分だけのメカロボの誕生だ!!

遊びも才能が必要だ!! なんとなく遊んでるようじゃ、キミもまだ"遊びのプロ"とはいえないネ。そこで"21世紀のアソビ人"を紹介しよう。彼はいま自作ロボットの製作中!! (電子機能と機械工作を組みあわせたロボットだ。」なかなかカッコイーね！でも、"20世紀のアソビ人"のキミだって負けてはいられない!!

東京ホビーセンターの電子工作コースには、色んなエレクトロニクス・メカがそろっているから、キミも21世紀感覚で遊べるゾ。

まず手はじめに、音に反応するキャンサロボからスタート！ キット付きだから、始めたその日のうちから製作OK!! その他、メカロボ、デジタル時計、ウソ発見機にラジオ…など遊びのメカが色々。とりあえず、案内書無料プレゼント中のこの機会を見逃す手はないゾ!!

混沌と虚無に向け、ここに躍り出る！

TAKERU

SOFTWARE VENDING NETWORK SYSTEM

ソーサリアン・ワールドがまた広がった！
今回は「妖夢幻伝説」と「闇の女神」の2作品。
復讐と暗黒の世界にキミは挑まなければならない。
さあ立ち上がれ



SELECTED SORCERIAN 4

UTSUKUSHIKI HANAYOME / GIN NO HI GA KIETAMACHI / YOMUGENDENSETSU
SHAKUNETSU NO WANA / SOREYUKE! DOTO NO TRIATHLON / TOKI NO SHINDEN / NOROWARETA ISEKI
PANDORA NO HAKO / FUIN / YAMI NI KIETA MEGAMI

4月末日発売予定

加藤賞受賞作品



審査員特別賞

妖夢幻伝説

YOMUGEN DENSETSU

〔あらすじ〕108年前に強大な権力をもって栄えたパズス朝。しかし国民は革命を起こし、パズス国王一族を108の封印にかけ、封じることに成功した。108年が過ぎ、封印から解かれたパズス12世は人間への復讐を企んでいた。ソーサリアンはこの計画を阻止するために今立ち上がる。

「妖夢幻伝説」には舞台を中国に持ってきて、パンダやキョンシーを出したのはおもしろい。

〔あらすじ〕月の女神であり精霊でもあるセレーネは、姉である太陽の女神と共に空の世界を治めていた。ところがある日、セレーネが闇の王に連れ去られてしまったのだ。姉である太陽の女神は失意のあまり、世界を照らすことができず、世の中は暗闇につつまれていった。



この人の作品は完成度が高いですね。よく「ソーサリアン」を研究しています。ただそれだけにめずらしくはないですね。もう少し創造性があれば大賞も夢ではなかったでしょう。

プレゼント

★セレクテッドソーサリアンシリーズディスクシールもれなくプレゼント！
★セレクテッドソーサリアン1〜5をすべて揃えるとディスケットケースがもらえるぞ！

次回は、この2作品だ!!

それゆけドトーの
トライアスロン
封印

シナリオDISK
妖夢幻伝説
闇に消えた女神

プラス

DISKマガジン Vol.4
これが内容だ！
シナリオの紹介/原作者の紹介/ソーサリアンファンクラブ/各社CM/モンスター/B.G.M/編集者リスト

PC8801・VAシリーズ/PC9801シリーズ X1シリーズ
¥2,900(消費税込)

セレクテッドソーサリアン1・2・3 人気沸騰発売中
〔PC8801・VAシリーズ/PC9801シリーズ/X1シリーズ〕 プラス DISKマガジン **¥2,900**(消費税込)

セレクテッドソーサリアン1



セレクテッドソーサリアン2



セレクテッドソーサリアン3



※セレクテッドソーサリアン3のPC8801シリーズ・88VA・X1シリーズ近日発売!!

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そごう電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉文駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップ ジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館 1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03) 255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03) 255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03) 251-1464
	サトームセン本店 5F	(03) 253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03) 258-3711
	コム本店	(03) 251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03) 350-1241
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03) 988-0002
	ビックカメラ池袋北口店 4F	(03) 988-8660
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03) 496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03) 708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカコミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルバ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルバ静岡	(0542)54-5338
富士	メルバ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルバII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
	J&Pコスモランド	(06) 634-3111
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館バレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店 6F	(0988)62-7588

通信販売をご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで必ず現金書留でお申し込み下さい。(送料は無料です)

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-38
新事業推進室IG
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234


この夏、赤と黒のエクスタシー。



戦国時代、その100年にわたる興亡史の中でもひときわ異彩を放つ——川中島の合戦。越後の上杉謙信と甲斐の武田信玄が、12年の長い歳月を費し、実に5たび激突。この史上稀にみる戦いがいま、スクリーンに甦る。

50日間のカナダ長期ロケーション、総数にして6万5千人のエキストラ、2万頭の馬を動員、3億円をもかけて復元された春日山城——8ヵ月に及ぶ空前絶後の大スケールで敢行された撮影も全て終了した。

未曾有の戦国超大作「天と地と」'90年夏、世界を震撼させる。

製作費50億、世界に挑む
角川映画戦国超大作。
'90年6月23日、日本公開。

天と地と

題字／金田石城

監督／角川春樹

製作／角川春樹 大橋 渡　原作／海音寺潮五郎（角川文庫版）　脚本／鎌田敏夫 吉原 勲 角川春樹　音楽／小室哲哉（EPIC・ソニー）

製作／「天と地と」委員会　配給／東映



上杉謙信（榎木孝明）



乃　美（浅野温子）



武田信玄（津川雅彦）

財前直見　野村宏伸　沖田浩之　室田日出男　夏八木 勲　渡瀬恒彦

海音寺潮五郎
天と地と

■単行本（上・下）　定価各1,800円
■文庫本1～5　定価各430円
■角川コミックス1～5　画・石川 賢　定価各660円

（定価には消費税が含まれています。）





《前売券絶賛発売中!!》全国の書店・洋画系劇場窓口にて（劇場窓口でお買い上げの方に戦勝・開運・学業増進の刀八毘沙門天王御守護（とうばつびしゃもんてんのうおまもり）（信貴山寺入魂）限定プレゼント）

角川書店

※ビデオのレンタル・販売は当面いたしません。
史上空前の川中島合戦シーンを、是非劇場の大スクリーンと大音響でお楽しみ下さい。

総登場武将キャラ300名以上!

本物・美少女Hシュミレーション・G(ゲーム)

いよいよフェアリーテールのH戦略が本格化する!

NOVA

ストロベリー大戦略



うそいつわりのない抜群のHグラフィック技術がシュミレーション・ゲームの世界に本格参入した!
総登場キャラ300名以上。重厚な音楽BGM、シナリオ、本格的なSLGゲームシステム。

これはたんなるHなAD(アダルト)ソフトの水準をはるかに超えた!
きっと一緒にファニーでホットなエンディングが楽しんでいただけます。

PC9801VM以降対応　予価6,800円

5月17日発売決定!

ユニークでオリジナル
フェアリーテール
FAIRYTALE

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内

通信販売のご案内及び、申し込み方法

●現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
●郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号　東京7-140574　フェアリーテールまでお申し込みください。

※通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は上記のとおりです。

グラフィック数243枚！

うろつき童子

—神をもおそれぬ超神伝説！—



フェアリーテールとカクテル・ソフトの
2大AD(アダルト)ソフト・ブランドの総力がスパーク！
君の愛と友情だけが神をも恐れぬ魔界から
学園を救う。アダルト初！88版5'2D6枚組！

黄浜、私立名神学園。いまここに3000年の時の流れを超えた壮絶なドラマが展開する。世界は三界で構成されている。伝説では3000年に一度の人間界・獣人界・魔界とを統一し、そこに楽園を創造する超神が人間界より誕生するという。果たしてその伝説の真偽は？また超神は南雲なのか？はたまた学園のアイドル明美の運命は？
コミック、アニメ・ビデオで異例の大ヒット！魔人・獣人が学園を舞台こ縦横無尽に暴れまくる、ニューエイジ・スーパー・ストーリー・ゲーム。
どこまで君は超神にせまれるか!!
原作／前田 俊夫　ワニマガジン社刊

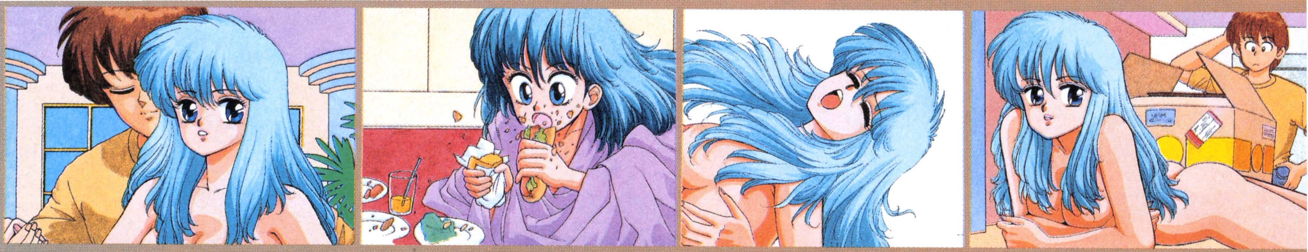
PC98VM〜／PC88SR〜
MSX2〜／X68000名機種対応版
快調制作中各機種定価6,800円
98版4月21日発売 他機種順次発売

通信販売のご案内及び、申し込み方法

- 現金書留の場合ー商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
- 郵便振替の場合ー郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号・東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

総販売元 ブラザー工業(株)

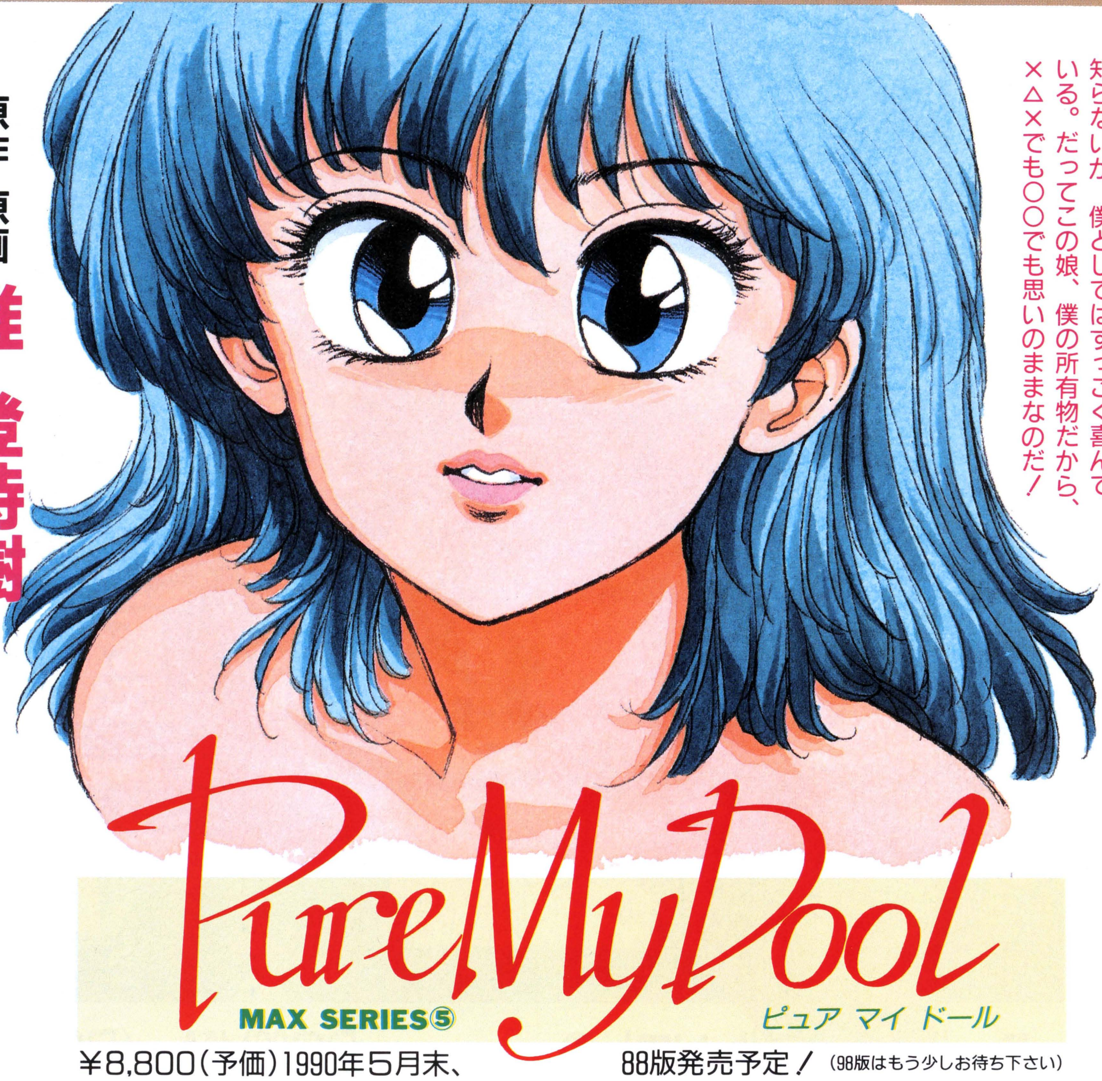
ユニークでオリジナル
フェアリーテール
FAIRYTALE
東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル
B1-B室パソコンソフト開発室内



この娘が、僕の思い通りになる!?

この娘、悪友からのプレゼント。正真正銘、生身の女の子だ。ヤツの入手方法は知らないが、僕としてはすっごく喜んでいる。だってこの娘、僕の所有物だから、×△×でも○○でも思いのままなのだ！

原作・原画 **唯登詩樹**



MAX SERIES⑤
ピュア マイ ドール

¥8,800（予価）1990年5月末、88版発売予定！（98版はもう少しお待ち下さい）

通信販売のお知らせ

- ■お店には並びません。郵便振替による通販のみの取扱です。
  口座番号　東京3−056150
  加入者名　アグミックス
  やり方の詳しいことは郵便局の『振替』の窓口で教えてくれます。現金書留よりも手数料が安く、為替より確実な方法です。
- ■裏面の通信欄に「商品名、機種名、個数」を忘れずにご記入下さい。
- ■価格はすべて消費税込み、送料は無料です。

アグミックスのMAXシリーズ

①私立探偵マックス ～潜入!! 謎の女子校～ 改訂版
原画：富士参號　¥8,030（税込）
②サッちゃんの大冒険
原作・原画：緑沢みゆき　¥5,970（税込）
③あずさ108事務所
原作・原画：IBUKI NOBUTAKA　¥7,000（税込）
④少女探偵RINNちゃんの事件簿　電脳少女伝説
原作・原画：もりばやし♡りんご　¥7,000（税込）

■対応機種　（（全ゲームとも）
PC-9801シリーズ（旧98、E、F、M、U、UⅡ、LTを除く。要640K）5" 2HD
＊MS-DOSのVer.2.11以上が必要です
PC-8801シリーズ（SR以降、VA可）5" 2D
NEC純正品以外での作動は保証できません。

AGUMIX
アグミックス
〒160 東京都新宿区三栄町14番地　テラス三栄町D
PHONE 03-358-4862

宇宙消滅の刻迫る！君よ急げ!!



電脳学園 3
CYBERNETIC HI-SCHOOL

トップをねらえ！
堂々全国発売中!!

PC8801版PC9801版 同時発売となりました！

消滅の刻が近づくこの宇宙を救えるのは、あなただけだ！　３人のライバルを倒し、"グレート・ガンバスター"のパイロットをねらえ!!

■監督：庵野秀明　■作画監督：窪岡俊之　**税抜**￥8800(98・88共)

▶PC8801SR以降 5'2D ４枚組　FM音源対応　アナログRGBモニタ限定　バスマウス対応

▶PC9801VM以降 5'2HD/3.5'2HD ４枚組　FM音源対応　アナログRGBモニタ限定　VM及びUVは要16色ボード　バスマウス対応

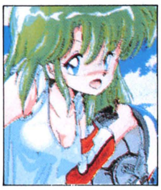
お申し込みはお電話で！

0422-22-1980

電話１本にて急送！代金は後払い!!

※代金は宅急便にてお届けする商品と引き換えにお支払いください。
通販特別価格￥8,800(消費税・送料・手数料サービス！)でOK!! 通販特典としてステッカーをプレゼント♡　昼12時より夜７時まで受付☆

ジャケット・アート　美樹本晴彦



電脳学園II　ハイウェイ・バスター!!

PC8801版、9801版、絶賛発売中！

■**税抜価格￥8800**

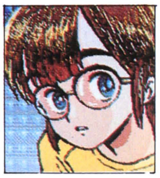
学園に隠された秘密のアイテムを探し出し、首都高速を爆走する謎のハイウェイ・バスターを打ち破れ！　※通販申込者の特典として〔特製ステッカー〕をサービス!!

電脳学園シナリオI

PC8801版、PC9801版 好評発売中！

■**税抜価格￥8800**

３人の美少女のクイズに答えるとムフフの愉しみが…!?
大好評のシリーズ第１弾！　通販申込者には〔特製オマケディスク〕をサービス！▶MSX２版今春発売予定



1　シナリオI MSX２版 を電話予約する場合は。

➡上記の電話番号へご連絡下さい。担当者にあなたの住所・氏名・電話番号・希望商品名をお伝え下されば、予約登録完了です。一週間以内に、予約代金として8800円(GPC会員は7920円)を、現金書留　普通為替　定額小為　郵便振替にて、電脳学園予約係 までお送り下さい。

★郵便振替の番号は、東京8－350836加入者名　㈱ゼネラルプロダクツ　まで。

2　電脳学園シナリオI・同II PC88版98版　電脳学園IIIトップをねらえ！ を通販購入する場合は。

➡申し込み後、一週間程で宅配便が届きます(地域差あり)。代金引換ですので、商品代金8800円(GPC会員7920円)を、宅配便の人に渡して下さい。

第1回日本パソコンゲーム大会

参加者受付中!!

'90年5月3/4日

会場：日本都市センターホール

ゴールデンウィークは
パソゲー大会で決まり！

■**参加費　本大会２日間のみ・7,800円**
合宿代込み・　15,800円

主催：第1回日本パソコンゲーム大会実行委員会

定員に達し次第受付を締切りますので
お申し込みはお早目にお願い致します

今、君が一番知りたい情報は何だ？　メーカーとユーザーをダイレクトに結び、もり沢山の企画が準備中だ!!

★たとえはこんなプログラムをご用意していま～す!!
飯島健男オン・ステージ ここだけの話 ／ウルトラクイズ大会（賞品多数♡）／Hゲームの明日はどっちだ!?／海外ゲスト特別講演会（ロバート・ウッドヘッド、ジム・ブラッドレー、ロード・ブリティッシュ各氏予定） 雑誌編集部対抗クイズ大会／ゲームイラストレーター座談会／パネルディスカッション　アニメとゲームの幸福な結婚 ／ファン投票による '89年度ゲームベスト10　ティーラースルーム　アートショー(原画展)／第四回日本CG大会、各メーカーのデモストレーション等を始め、会場はもり沢山のプログラムで目白押しです!!

☎0422-22-1980

お申し込みはお電話で！
昼12時より夜７時まで受付

※『コンプリートガンバスター』 定価1,800円で絶賛発売中！ ゼネプロまでお問い合わせください。

※当社商品は(PC-286)シリーズに対応。
98シリーズのラップトップ型では動作しません。

㈱ゼネラルプロダクツ　本社／〒180 東京都武蔵野市吉祥寺東町2-7-1-2F



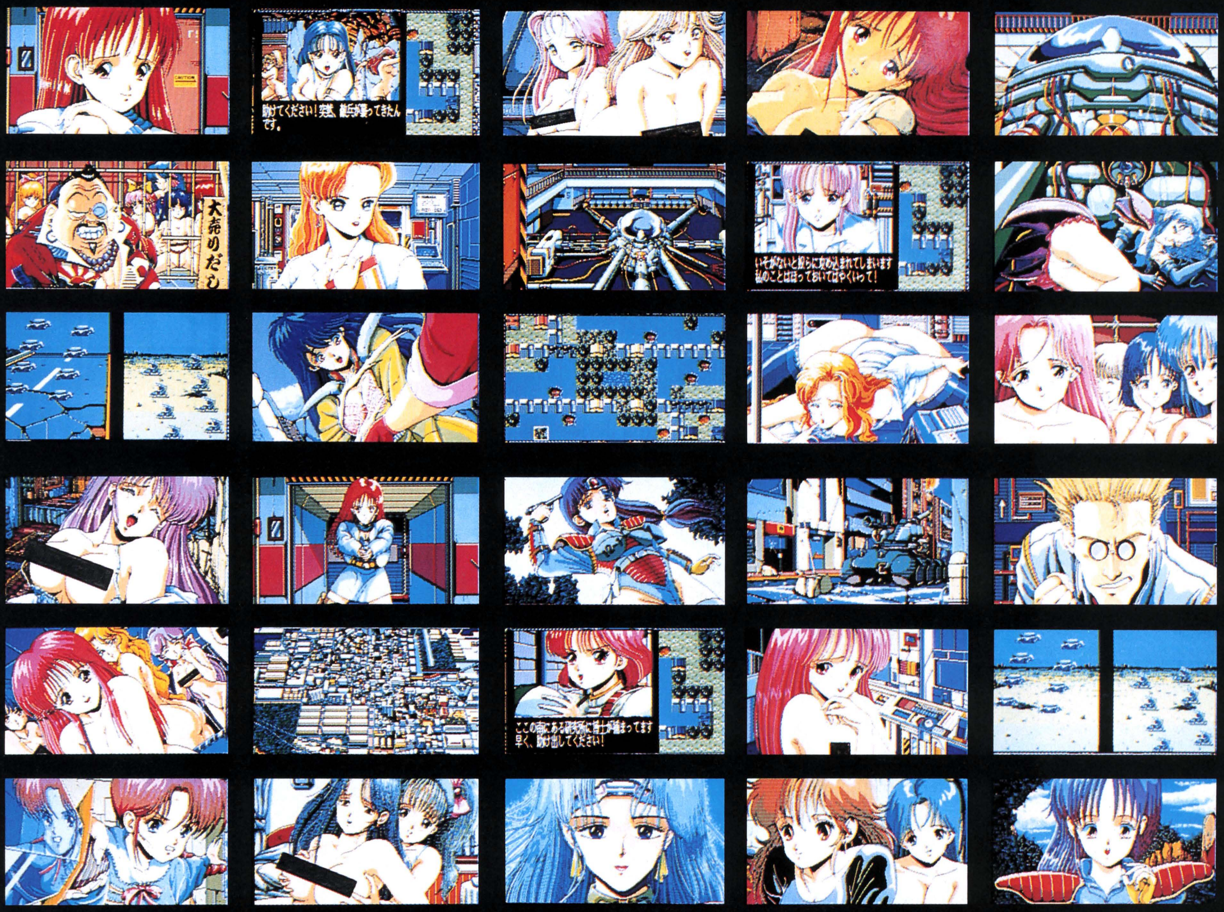
FOXY
フォクシー
PC88版 5" 2D×5枚組 好評発売中!!
PC8801版
5インチ2D
5枚組
定価¥6,800円
PC9801版も好評発売中!!

愛情(まんたん)のシミュレーション!

膨大なサイズがゲーム主流の今、あなたはゲームを始めるのにとまどいを感じていませんか?………数百の部隊を管理し膨大な広さのMAPで相手と戦う。しかし、その戦いに勝利するには数十時間かけなくてはならない。果たしてそれだけの十分な時間をゲームに費やせる人がどれだけいるでしょうか?

西暦2001年、巨大実験都市『NEO-TOKYO』。滅び逝く地球環境を予期した人類は、大がかりな宇宙空間移住計画をたてていた。そこに突然現れた『クリスタル・アイズ』という女性。その女性は不思議な力を持つ女性であった。彼女は市民や軍隊を洗脳し、武装させ、すぐれた統率力でまたたくまに『NEO-TOKYO』を支配下におき、巨大実験都市『NEO-TOKYO』の独立を宣言した。これに対する『NEO-TOKYO管理局』は、この女性の正体をつきとめ、『NEO-TOKYO』の独立を阻止すべく行動を開始したのであった………。

- 『FOXY』は、キャンペーンタイプのシミュレーションゲームです。『FOXY』を一言で言うと……『美少女が登場する本格的シミュレーションゲームで・画面がきれいで見やすくて・ゲームの内容がしっかりしていて・なおかつグラフィックのサイズが大きくて・ストーリー性が高く、のめりこめるソフトで・操作がめんどうくさくなくて・マニュアルを読むのに一時間もいらなくて、それどころか、ゲーム中にマニュアルを読む必要がなくて、だからと言って内容が薄いゲームじゃなく・もちろんBGMやアニメーションもしっかりしていて・当然、戦闘シーンもリアルにアニメーションして・やりはじめたら止まらないソフト』です。なぜ、やりはじめたら止まらないか?……それはストーリーの構成が、簡単にクリアーできるショートストーリーから始まり、だんだんと難易度が増していくタイプのシステムになっているからです。シミュレーションが始めてという人でも大丈夫、最初の面は簡単に、そしてだんだんと難しくなるようにつくられています。
- 『FOXY』は、一つの大きなストーリーの中に、小さなストーリーがいくつもつまっています。シナリオも練りに練り上げました。
- 画面構成やグラフィックの内容には自信があります。サイズの大きなビジュアルを心ゆくまでお楽しみいただけます。
- キー操作や画面表示にも力を入れました。『操作は覚えやすい事が一番』をモットーに、マニュアルを見ないでゲームが進められるシミュレーションゲームを実現しました。
- シミュレーションの世界では、キャラクタの感情移入がしにくいと思われましたが、な、なんとあなたが操作するのは女性戦闘部隊ですので、思わず愛情が生まれてしまう事でしょう。
- 戦闘シーンにも自信があります。リアルに描かれた戦車や飛行機がリアルタイムに戦います。もちろん、効果音もバッチリと効いています。
- 『ドラゴン・ナイト』で好評の『スペシャル・ディスク』が、FOXYにももれなくついています。もちろん内容もパワーアップ!! クリアしたシーンをもう一度見るだけではなく、ミュージックモードやキャラクタパターンをエディットする事もでき(98ー版のみ)、その上エルフ特製のスペシャルアニメーションを見る事ができます。



特報!

FOXYオリジナルテレホンカードを、ゲームを終了させた先着400名のお客様にプレゼント致します、詳しくは製品のマニュアルをごらんください。

通信販売をご希望の方は…

●現金書留の場合……
商品名、機種、メディアを明記の上エルフまでお送り下さい。
●郵便振替の場合……
郵便局の振替用紙に商品名、機械、メディアを明記の上、口座番号東京3-191196
エルフまでお申し込み下さい。

elf エ・ル・フ
株式会社 エ・ル・フ
〒169 東京都新宿区北新宿1-12-5

オリジナル・ビデオ・アニメシリーズ

ダンガイオー、君の88で発進!

超人気のOVAシリーズ・ダンガイオーが、アドベンチャーゲームとなって蘇った!



キャラクターデザイン：平野俊弘

4月発売

破邪大星 弾劾凰 ダンガイオー

超人気アニメシリーズ・ダンガイオーがついにPC-88SR以降シリーズに登場だ!
見逃せないのは、ダンガイオーのキャラデザイナー、平野俊弘が描き下ろした新キャラクター・ライラとリアンの登場や、OVAでは見られなかったメインキャラたちのプライベート♥シーンの実現だ。これでOVAをもう見た人も、もちろんOVA作品をまだ知らない人だって楽しめることは確実だぞ。おまけに特製下じきとオリジナル絵はがきがついてくる!

PC-88SR以降(VA対応)5"2D・6枚組・¥8,800(税別)

通信販売のご案内

お近くのお店でお求めになれないときは、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価+消費税分をそえて現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒105 東京都港区新橋1-18-21 第一日比谷ビル ㈱徳間コミュニケーションズAV事業部

テクノポリスソフト TECHNOPOLIS SOFT
徳間書店インターメディア㈱
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03-435-0834



Shenan Dragon
シェナン・ドラゴン
大好評発売中!
PLAYER
LEVEL
EXP
NEXT
3つのロマンが君を待つ—シェナン・ドラゴン



DRAGON Magazine

5月号
3月30日発売
定価600円【税込み】

月刊ドラゴンマガジン

●小説
バセット英雄伝エルヴァーズ
ひかわ玲子 美樹本晴彦

星間貿易商タオ
大原まり子 真鍋譲治

ユミナ戦記
吉岡平 春巻秋水

風の大陸
竹河聖 いのまたむつみ

ロバーズ・キラー
神坂一 あらいずみるい

●RPG BOX
だからRPGが好きっ!
かつらつかさ 都築和彦

ソード・ワールドRPGリプレイ
暗殺者の譚詩曲(バラード)
山本弘&グループSNE

●COMIC
機神幻想ルーンマスカー
出渕裕

ドラゴンハーフ
見田竜介

●巻頭特集
VAELBER SAGA
結城信輝

結界を越え襲い来る異獣ヴェルバーに、カタラの戦士ジュムの剣が冴える! ——ファンタジー・コミックの流れを変える超大作「ヴェルバー・サーガ」第二部突入を記念して、人気絶調の著者、結城信輝が描く究極の大特集! ——偉大なる臥竜が、ついに目覚めた!!

富士見ドラゴンブック

ウィザーズ・クエスト
著者:ピンヘッド・スタジオ
定価:720円(税込)

魔法使いレアドンから出された弟子入りの条件——幻の獣ユニコーンを捜せ! イラストに隠された謎を解きながら進める、オリジナル・グラフィック・アドベンチャー!

富士見ドラゴンノベルズ

グラマリエの魔法家族⑥
魔術師の反乱

クリストファー・スタシェフ 訳者:田中一江
定価:600円(税込)

「魔術師、反乱を起こす!」の報を受けたロッドたち魔法家族。その真相を探るために旅に出た彼らが出会った敵とは? 好評ユーモアSFファンタジー・シリーズ第6巻!

ダーク・ソード④
光と闇の都市

M・ワイス/T・ヒックマン
訳者:鎌田三平/小林理子
定価:500円(税込)

すべての魔法を無効にする禁断の武器〈ダーク・ソード〉。それを携え、魔法の都メリロンを訪れたジョーラムは、思いがけない陰謀の存在を知る! 長編ファンタジー第4巻!

富士見書房
〒102 東京都千代田区富士見1-12-14
電話(03)261-5375(代) 振替/東京7-86044



KONAMI
KONAMI & KADOKAWA MADARA PROJECT
心とともに旅に出よ。やがて光が汝を照らし、
潜在意識下に広大な宇宙を見る。
目を閉じよ。心を開け。
チャクラは、意識の奥底に封印されている。
心で聞け。静かに眠れる超エネルギーを。
宇宙の鼓動を感じるか。
伝説は真王の復活を予告していた。
封じ込められた力を呼び覚ます者よ、
その超エネルギーを操るのは汝の心である。
またひとつチャクラが始動した。
色即是空、光も闇も汝次第。
友よ、我が心の聖域へご案内しよう。
もうりょうせんき
魍魎戦記
MADARA
摩 陀 羅
©KONAMI 1990
©1990 SHO-U TAJIMA AND MADARA PROJECT/YUKIHIRO KURODA/KADOKAWA SHOTEN
コナミ初、本格R.P.G.ソフト。好評発売中。
ついに超人類の異世界体験。
週刊テレホンサービス実施都市
【北海道地区】札幌011(241)4900 【東北地区】青森0177(22)5731 秋田0188(24)7000 【関東地区】東京03(262)9110 【北陸地区】新潟025(229)1141 【関西地区】大阪06(334)0399 【九州地区】福岡092(715)8200 大牟田0944(55)4444 鹿児島0994(72)0606
コナミ株式会社 本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号 福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号
ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です

SOFT EXPRESS

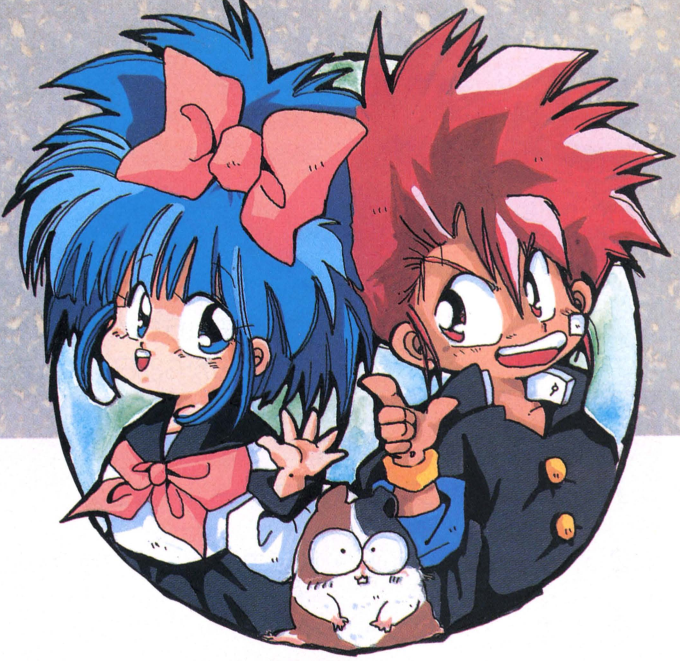
SOFT TOP

⇧急上昇 ↑上　昇	先月の 順　位	ソフト名	メーカー名	種類
↑1	3	エメラルド・ドラゴン	バショウ・ハウス	
↑2	6	ロードス島戦記	ハミングバードソフト	
3	1	イースⅡ	日本ファルコム	
⇧4	9	ドラゴンスレイヤーⅥ	日本ファルコム	
↑5	7	三國志Ⅱ	光　栄	
↑6	8	ソーサリアン	日本ファルコム	
7	5	三國志	光　栄	
↑8	10	ウィザードリィ	アスキー	
9	4	イース	日本ファルコム	
10	2	ワンダラーズ フロム イース	日本ファルコム	
⇧11	—	ドラゴン・ナイト	エルフ	
↑12	13	ブライ 上巻	リバーヒルソフト	
13	10	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	
⇧14	—	キャンペーン版 大戦略Ⅱ	システムソフト	
↑14	17	ルーンワース	T&Eソフト	
16	15	スーパー大戦略	システムソフト	
↑17	18	サーク	マイクロキャビン	
↑17	—	水滸伝・天命の誓い	光　栄	
17	12	テトリス	ビー・ピー・エス	
↑17	—	ブルトン・レイ	システムソフト	

 イラスト／夢来鳥ねむ

●集計対象：2000人（2月8日〜3月7日）

ジャジャーン。今月から衣替えしたソフトTOP20。改装オープン早々に、リーダーズTOP20では、大異変が…。な、なんと『エメラルド・ドラゴン』が、ファルコム軍団を振り切って、堂々のTOP1にランキング！　ファルコム軍団以外のソフトのTOP1は、1988年5月号以来のこと。こいつはすごいぜ！



読者が選ぶ 20

総得票数	得票数
225	225
131	131
130	130
117	117
111	111
107	107
87	87
83	83
70	70
63	63
53	53
48	48
46	46
34	34
34	34
30	30
24	24
24	24
24	24
24	24

読者の告白 このソフトが好きっ！

エメラルド・ドラゴン

（バショウ・ハウス）

わたしは『エメラルド・ドラゴン』にぞっこん！　はじめはアニメタッチの絵にひかれたんだけど、やっているうちにすっかりストーリーにのめりこんじゃった。なんたってキャラクターひとりひとりが個性的なんだもん♡　クールなサオシュヤント、勝気なファルナ、高血圧のプッツンおじさんホスロウ……。それぞれにほれこんだだけに登場人物が死ぬときにはマジで悲しかった。きまじめなヤマンがお父さんとケンカしたまま死んだのなんて、かわいそうで、かわいそうで……。このゲームにひとつだけ文句をつけるなら、あんなにみんなを殺さないでほしかったってこと。でも、中だるみのないストーリーで、プレイもしやすく、これはわたしの今年のベスト1ゲームです！

東京都大田区・神田礼子



▲とにかくストーリーが劇的なのがよいですね

●読者からのひと言募集中●

リーダーズＴＯＰ20では、読者の皆さんからの「このソフトが好きっ！」へのお便りをお待ちしていまーす。キミが大好きなソフトについて自由に書いてね。字数は300文字程度。あて先は、
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル コンプティーク
「TOP20 このソフトが好きっ！」係

▶21～30位までの順位

順位	ソフト名	順位	ソフト名
21	天下統一	26	スナッチャー
22	銀河英雄伝説	26	ヴァリスⅡ
23	提督の決断	26	アークスⅡ
24	遥かなるオーガスタ	26	大戦略Ⅲ
24	斬【ZAN】-陽炎の時代-	30	ハイドライド3

RPG ロールプレイング　SLG シミュレーション　AVG アドベンチャー　ACT アクション　SPT スポーツ　TBL テーブル、パズル　ETC ディスクマガジン、他

Soft Sales Top 20

いま売れているソフトはこれっ!!

ソフトセールストップ20は、全国の調査協力店からの情報から、ソフトの売れ行きの人気ベスト20をセレクションっ！（今回は2月1日から28日までのデータを集計したものです）

順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値段
1	10	ダンジョン・マスター	ビクター音楽産業 富士通	PC98,X68000 FM TOWNS	9800円(5D,3.5D) 8800円(CD)
2	2	エメラルド・ドラゴン	バショウ・ハウス	PC98,PC88SR	8800～9800円(5,3.5D)
3	5	ドラゴン・ナイト	エルフ	PC98,PC88SR,MSX2	6800円(5D,3.5D)
4	6	遙かなるオーガスタ	T&Eソフト	PC98,FM TOWNS	12800円(5D,3.5D)
5	1	三國志Ⅱ	光　栄	PC88SR	14800～17200円(5D)
6	3	キャンペーン版大戦略Ⅱ	システムソフト	PC98,PC88SR	8800～9800円(5D,3.5D)
7	13	ディスクステーション3月号	コンパイル	MSX2(+)	1940円(3.5D)
7	–	FOXY	エルフ	PC88SR	6800円(5D)
9	7	ドラゴンスレイヤーⅥ	日本ファルコム	PC88SR	8700円(5D)
10	19	テトリス	ビー・ピー・エス	PC98,PC88SR/VA,MSX2,X1,X68000,FM77AV	6800円(5D,3.5D)
11	9	信長の野望・戦国群雄伝	光　栄	PC98,PC88SR/VA,MSX2,X1t,X68000,FM77AV	9800～14200円(5D,3.5D,R)
12	–	ブルトン・レイ シナリオ集	システムソフト	PC98	4800円(5D,3.5D)
13	4	ルーンワース	T&Eソフト	PC88SR,MSX2	8800円(5D,3.5D)
14	11	斬【ZAN】-陽炎の時代-	ウルフチーム	PC98,X68000	7800～9800円(5D,3.5D)
15	12	アークスⅡ	ウルフチーム	PC98,PC88SR,MSX2,X68000	8800円(5D,3.5D)
16	8	夢幻の心臓Ⅲ	クリスタルソフト	PC88SR	9700円(5D)
17	–	サンダーブレード	シャープ	X68000	9500円(5D)
18	–	ピーチアップ2号	もものきはうす	MSX2	3800円(3.5D)
19	–	ブライ 上巻	リバーヒルソフト	PC98,PC88SR	8800円(5D,3.5D)
20	–	銀河英雄伝説	ボーステック	PC98,PC88SR,MSX2,X68000	8800円(5D,3.5D)

●とくに記載のないかぎり、価格は消費税を含みません。

SOFT EXPRESS

総合分析

今月のセールスＴＯＰ20のランキングを見ると、先月から引き続きランクインしているものが14点と多くて、最近にはめずらしく、大きな入れ替わりがなかったね。で、新入りソフトを見てみると、７位に『ＦＯＸＹ』、17位にディスクマガジンタイプのソフト『ピーチアップ２号』と、いわゆるＨソフトがあるのに注目。先月から引き続きランクインの『ドラゴン・ナイト』も含めて、そろそろＨソフトも市民権を得たのかな、ってカンジだね。ほかを見ると、全体的にＲＰＧが10点、ＳＬＧが５点といつものように景気がいいところ。他のジャンルのソフトは各１点ずつぐらいで、ちょっと元気がないなあ。それにしても、あきれかえるほどのロングセラーを続けているのが、『テトリス』と『信長の野望・戦国群雄伝』。いったい誰がこんなに買ってるんだ？



今月のチャート　ロールプレイング

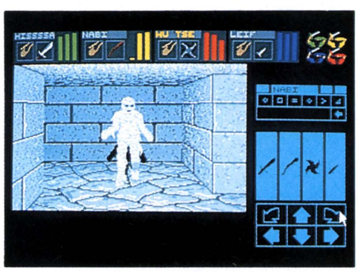
今月から、セールスＴＯＰ20解説コーナーも一新して、総合分析と、今月のチャート、今月の注目株、そしてTheタケル情報となったわけだけど、記念すべき第１回目の今月のチャートは、やっぱりみんなが大好きなＲＰＧだ。

1	ダンジョン・マスター
2	エメラルド・ドラゴン
3	ドラゴン・ナイト
9	ドラゴンスレイヤーⅥ
12	ブルトン・レイ　シナリオ集

今月は『ダンジョン・マスター』のＴＯＰ１をはじめ、全部で10点がランクイン。なかには『夢幻の心臓Ⅲ』みたいに、けっこう長いことランクインしているのもあるのだ。でも、最近はＲＰＧといっても、ただ敵を倒してレベルを上げていくばっかりのものよりもイベント中心のものが多くなったよね。『ブルトン・レイ』、『ルーンワース』なんかが、その典型。さて、キミはレベルアップ重視型、それともイベント志向型？

今月の注目株　ダンジョン・マスター

今月は、お待ちかねのＰＣ98版の発売ということもあって、一気にＴＯＰ１を奪い取った『ダンジョン・マスター』。いわゆるイベントタイプというよりは、シンプル型のＲＰＧ。でも、リアルタイムに時間が進行するというのが、いままでの３Ｄダンジョン型ＲＰＧにはなかった新しさ。戦闘中もリアルタイム。まごまごしてれば、即全滅はあたりまえなのだ。ダンジョンのそこかしこに散らばるトラップの数々。それに美麗グラフィックに、アニメしてるモンスターと、盛りだくさん。一見フツーで、じつはとんでもないＲＰＧをやってみたい人におすすめ。



▲みてくれは、フツーの3D・RRGなんだけど

The タケル情報

2月セールスTOP10

ソフトの自動販売機、ソフトベンダータケルのランキングを紹介。セールスＴＯＰ20とあわせて、ソフト選択の参考にしてね。

1	セレクテッドソーサリアン2（タケルソフト）
2	Dante（MSXマガジン）
3	ギルガメッシュソーサリアン（タケルソフト）
4	セレクテッドソーサリアン1（タケルソフト）
5	野球道Ⅱ（タケルソフト）
6	天九牌Special 桃源の宴（スタジオパンサー）
7	SELES（ログインソフト）
8	TWIN SOUL（ログインソフト）
9	アルゴウォーズ（MSXマガジン）
10	アルガーナ（MNMソフトウェア）

〈2月1日～2月28日〉

●調査協力店●

●ヤマギワソフトショップ	☎03-253-2111	●ロケット千葉店	☎0472-47-0050	●電巧堂チェーン青森本店	☎0177-23-2356
●LAOX新宿店	☎03-350-1241	●パソコンショップ・シグマ	☎052-251-8334	●電巧堂チェーン山形七日町本店	☎0236-23-1055
●富士音響	☎03-255-7846	●カトー無線	☎052-264-1534	●Pic万代店	☎025-243-5135
●COM	☎03-251-1523	●コンピュータ専門店テクノ	☎052-581-1241	●Pic小針店	☎025-233-5791
●SHINKO	☎03-255-0450	●J&Pテクノランド	☎06-634-1211	●ユニードショッパーズダイエー福岡	☎092-721-5411
●池袋WAVE 5Fソフトハウス	☎03-5992-8627	●J&Pメディアランド	☎06-634-1511	●カホ福岡店マイコンセンター	☎092-714-5155
●J&P渋谷店	☎03-496-4141	●J&P高槻店	☎0726-85-1212	●カホ大牟田さんえい店	☎0944-55-7005
●J&P八王子店	☎0426-26-4141	●J&P和歌山店	☎0734-28-1441	●ベスト電気マイコンセンター	☎092-781-7131
●J&P町田店	☎0427-23-1313	●J&P姫路店	☎0792-22-1221	●トキハデパートマイコンセンター	☎0975-38-1111

ソフトハウスおじゃまし隊

ウルフとハワイに行こうの巻



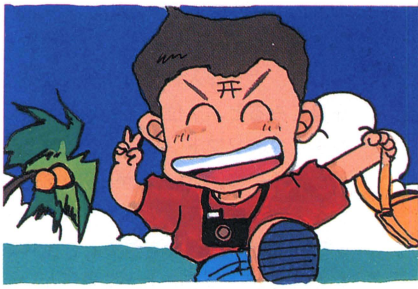
▲ウルフチームのキレイドコロと、その他大勢

ウルフチームはビックリするほど美人が多い。こういう環境だったら、ろーどー意欲もわくだろうなぁ～、などと考えてしまう。あっ、いやケーコさん、べつにそういう意味では……。

……さて、そのウルフチームも参加している日本テレネットグループがハワイで研修旅行、その場で重大な発表を行うという情報を得た⛩(トリイ)はハワイへ飛んだっ。常夏の国、南海の楽園ハワイである。すちゃらか編集者⛩は、すっかりバカンス気分。ところがハワイはずっと雨＆曇り。この白い肌をどうしてくれるっ！　太陽のバカ!!



▲「ハワイで寒さにふるえる日本人」の図



……重大発表の話だったね。何と日本テレネットグループがアメリカに現地法人を設立、米パソコンゲーム界に殴り込みをかけるのだそうだ。『斬』や『ヴァリス』がIBM-PCで見られる日も近いかな。アメリカでたっぷり栄養を吸い上げて、もっともっとすばらしいゲームをつくってくれれば言うことないね。がんばって、テレネットさん！

それにしてもアメリカ版の優子は金髪なのかな？　そのためのハワイ研修だったりして。なんの研修してたんだろ(笑)



アスキー

6月8日お待ちかねの『ウィザードリィV』発売決定！　末弥純氏の手によるド迫力のモンスターたち。後衛のキャラクターも直接攻撃できる戦闘システム。会話のできるモンスターの登場。水中にまで広がった冒険の世界。いま、新しい鼓動が始まる。

アーテック

『ガデュリン』のＬＤ、ＣＤ、ビデオが発売中です。もちろんパソコン版『ガデュリン2』も、頭をバクハツさせながら制作中です。今後ますます広がっていくガデュリン世界をどうぞよろしく！
もちろん『ダークレイス』と『バルバトゥス』もよろしくネ！

アートディンク

アートディンクでは4月13日から5カ月間、5周年記念キャンペーンを実施します。限定お買得商品の発売や、PC98ノートなどが当たる抽選もあります。詳しくはパソコンショップのポスターなどをご覧になって、どしどしご応募ください。

アリス・ソフト

5月の中旬には、『ランスII』が発売になります。
ふと気がつくと、もうALICE SOFTも7作目です。
ユーザーの皆さん。どうもありがとうございます。
これからもアリスをよろしくね。
アリスでした。

アルシスソフトウェア

新入生の皆さん、入学おめでとう！入学祝いに『Knight Arms』を買ってもらおう。新入生のご父兄の方々、入学祝いに『Knight Arms』を買ってあげてください。おっと、こんなことをしてる場合じゃないっ！　花見だ花見だ。酒持ってこいっ！

ウインキーソフト

いやー春ですねェ。皆さん進学やら進級やらいろいろあったと思いますが、私にはなんの変化もないんです。なんちて。ここでグチったってしょうがないんですよね。新作はPC88VA専用のシューティングなんですけど、まだまだかかりそうです。待っててね。

ウルフチーム

さて、ウルフチーム社内では社員は全員テスタロッサに乗っているのは周知の事実のようです。先日、社用車のＦ40が事故に遭遇してしまいました。とはいっても運よく後部のバンパーが少し傷ついただけで済みましたが。皆さん、交通事故にはご注意くださいね。

エス・ピー・エス

外は春だ！　オレの頭のなかも年中春だ！　とかボーッとしちゃってなにも手につかないなんていうそんな人は、ＳＰＳから発売中の『キューブランナー』でいっちょ頭の体操はいかが？　やめられない、止まらない『キューブランナー』。燃えるぞ、燃えるぞぉ。

エニックス

エニックスの新作『46億年物語』。生命の進化という壮大なスケールのＲＰＧ風ゲームです。魚類から始まり、進化を重ね、あなたが最後に見る世界は…。原案、企画はＳＦ大賞作家川又千秋氏、音楽はすぎやまこういち氏他、強力なメンバーで5月中旬PC98版で発売。

クリスタルソフト

PC88ユーザーの皆さん！　『夢幻の心臓III』楽しんでいただいてますか？　今日はとっておきの大ヒントを教えてしまおう！　キマイラ城の王座をけっとばしても、階段が出ないとお悩みの方。サイコメトリの魔法を唱えてからじゃないとダメだよ～ん！

クレスト

もう春ですねェ…でもわが社にはまだ春が来ない…え？　なんだって？　それはね、それはねェ…、ＹＯＵたちのためのゲームをつくってるからなんだよ！　そうなんです。疲れてます。眠いです。気分はまだ暗くて寒い冬のまま…。だからなにつくってるか教えないよー。

呉ソフトウェア工房

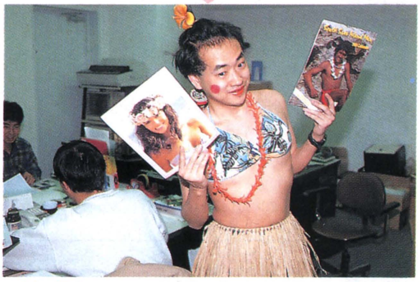
最近スタッフのモニターの上にぬいぐるみが山のように増えて、ここはいったい女子高生の部屋かしら？　という感じ。ぬいぐるみを見ながら新しいチビキャラゲームをつくってます。きっと熊のぬいぐるみを着たキャラクターとか出てきそうよ。



SOFT EXPRESS

プレゼント

さて、ありがたいハワイみやげだ。「フラダンスセット」、よくわからない「ハワイ特製でんでん太鼓」、そして特等「'91水着美人カレンダー」がその賞品。なお、はずれ大賞として1名に「男性セミヌードカレンダー（しかも去年の）」を強制的に送りつけてあげよう。



▲別に好きでやっているわけではない。これも仕事だ

〈あて先〉

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部

「ハワイは寒かった!!」係

ゲームアーツ

新学期ですね。ゲームアーツも気分を新たにさらにがんばります！この春入学したキミ。入学祝いにはぜひゲームアーツのゲームソフトを買ってもらってください。まもなくFM TOWNS版の『ファミスタ '90』が発売となります。よろしくね！

光　栄

『三國志II』のPC98版とX１ターボ版が、好評発売中です。また『提督の決断』のFMR-50版と『維新の嵐』のFM TOWNS版も、現在好評発売中です。そして４月中旬にはお待ちかねの『三國志II』のMSX2ディスク版と８メガROM版が発売予定です。

工画堂スタジオ

やっと『ナビチューン』MSX2版が完成しました。長い間お待たせしてすいません。当社ではゲームを買ってくれた人全員が最後まで遊べるようユーザーサポートを行っています。はがきなどでヒントをあげますので、途中で投げ出さずに最後まで遊んでくださいネ。

コスモス・コンピューター

おいこら！ コスモスは、いつになったら新作を出すんだ！ ええ？などとお怒りの皆さま、どーもすみません。SF-SLG『レジオナル・パワー』は、大幅なシステムアップを施され、着々と開発進行中です。ほかにも新作を開発中。しばしお待ちのほどを！

コナミ

コナミ重大ニュース。３月30日に『摩陀羅』が、発売になりました。たくさんの方にご協力いただいた『摩陀羅』ですから、自分の子のように大切に育ててきたわけで、旅立ちの日にはついホロホロとしてしまいました。な～んちゃって。でも、本当の話だよ。

ザインソフト

新学期、新入社のシーズンですね。ザインソフトも気分一新。がんばっています。大作、傑作が控えています。期待しててください。ところで、『ザ・タッグ・オブ・ウォー』は楽しまれましたか。まだ遊んでない？ 全く新しいタイプのゲームなので、一度ご賞味を。

ジー・エー・エム

GAM料理シリーズ再開！

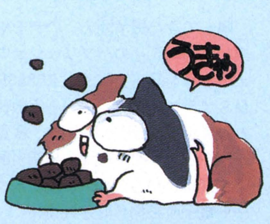
「おいしいカレーのつくり方」

そも、おいしいカレーの原点は肉にあらず、玉ネギにあるのだ。おいしいカレーをつくるには玉ネギをけちってはならない。じつに大量の玉ネギをあきれるほど長時間炒めてこそおいしいカレーなのだ。

システムサコム

突然ですが、ノヴェルウェアの新作が出ます。名探偵魅由シリーズ『闇の血族』というタイトルです。なんと！ 今回はガラリとふんい気が変わりまして、アニメ風なグラフィックです。もちろん、MIDI対応です。詳しいことは、また今度ね！

システムソフト



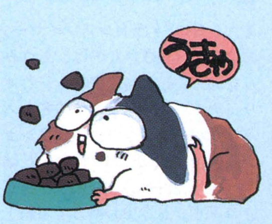
ジャスト

ピッカピッカの１年生になった学生諸君！ ご入学おめでとう。この伝言板を読んでるキミ。『番外編PartIII・天使たちの午後』をもう買ってくれたかな！ エエーッ、まだなの！ ならキミの母親に入学祝いだといって、買ってもらいなさい！

シンキングラビット

またまた『倉庫番パーフェクト』のキャンペーン中間発表でーす。３月１日現在で正解者は16名。この号が出るころにはもう少し増えてるかな？ タイムリミットは、あと２カ月。ぜひ天才認定証を手に入れよう。PC98ノート、ダイナブック版も出るよ！

スキャップトラスト



☞「ソフトハウス伝言板」は次のページに続くのだ

New Soft最前線



ちょびっと新しくなった、新作、移植ソフトの先取り情報コーナーだよー。なお、情報は3月16日現在なので、発売日等の変更にご注意ー!! また、価格はとくに記載のないかぎり消費税は含まれていないからねっ。

新作ソフト

ジャンル	タイトル	機種・価格	メーカー・発売日
AVG	AYA	FM TOWNS・8800円	データウエスト 発売日未定
TBL	石道	PC9801・7800円	アスキー 4月13日
SLG	インペリアル・フォース	PC9801・8800円	システムソフト 5月末
RPG	ウィザードリィV	PC9801, PC8801・各12800円	アスキー 6月8日
AVG	うろつき童子	PC9801, PC8801SR・価格未定	ブラザー工業タケル事務局 4月27日
SLG	A列車で行こうII 限定お買得版	PC9801, X68000・各12800円	アートディンク 4月13日
RPG	SDスナッチャー	MSX2・9800円	コナミ 4月下旬
RPG	エストランド物語	PC88SR・価格未定	ブラザー工業タケル事務局 4月中旬
RPG	エフェラ&ジュリオラ	PC8801SR・8800円	ブレイン・グレイ 発売日未定
RPG	陽炎迷宮	PC9801・価格未定	ハート電子産業 5月上旬
ACT	GRANADA	X68000・8800円	ウルフチーム 4月14日
RPG	XaK II	PC9801, PC8801・価格未定	マイクロキャビン 7月予定
ACT	ジェミニウイング	X68000・8800円	システムサコム 5月上旬
SLG	戦略空軍	PC9801・8800円	ホビージャパン 4月上旬
SLG	大海令 限定お買得版	PC9801, X68000・各13800円	アートディンク 4月13日
RPG	ティル・ナ・ノーグ 禁断の搭	PC88SR・8800円	システムソフト 5月予定
SLG	南海の死闘 限定お買得版	PC9801, X68000・各9500円	アートディンク 4月13日
ACT	ネメシス'90	X68000・8800円	エス・ピー・エス 発売日未定
SLG	ファースト・クイーンII	PC9801・価格未定	呉ソフトウェア工房 発売日未定
RPG	ブラック・レインボウ	PC9801・8800円	ホビージャパン 4月27日
RPG	ブルトン・レイ シナリオエディタ	PC9801・8800円	システムソフト 5月予定
AVG	MIRRORS -夢の血族-	PC88SR(要CD-ROM)・価格未定	ソフトスタジオWING 7月末日
AVG	名探偵魅由シリーズ「闇の血族」	X68000・8800円	システムサコム 4月下旬

☞引き続き「ソフトハウス伝言板」をどーぞ

スタークラフト

女子高生のスカート丈に関する校則違反には大きく分けてふた通りある。規定よりも長い場合と規定よりも短い場合である。ようするにロンタンとミニだ。客観的にみてミニのほうが好ましいと思うのは私だけであろうか? いや、ちがう!

ソフトスタジオWING

皆さん! ミラーズ・シンドロームという現象を知ってますか? その現象が、社内で起きているのです。このゲームをいちどでも見てしまうと、突然からだが金縛りにあったように動けなくなり「ゲームが映画を超えた」と大声でわめくのです。なんと恐ろしい。

T&Eソフト

いまトレンディなパソコン……それはノートパソコンです。大好評の『遙かなるオーガスタ』も時代に合わせてノート専用版を発売します。ヤング・エグゼクティブが飛行機や新幹線のなかでゴルフをする姿がふつうに見られる日も、もうまもなくです。

テクノソフト

6月発売予定のメガドラ版『サンダーフォースIII』は、伝言板を書いているいま、最終チェックを行っているんだけど、読者の皆さまはもうゲーム画面みてるのかな? 絶対の自信作、といえる新作『サンダーフォースIII』をよろしく! テクノソフトからのCMでした!

データウエスト

最近はウチも新作ラッシュで、担当者がヒーヒーいっています。「ヒーヒー」(担当者談)。ところで、皆さんはいま、ちまたに流れている「ライザンバーの謎」というウワサを知っていますか? それは……もう原稿が残り少ないので、知りたい人はお店で聞くのだ。

デービーソフト

スキーシーズンまっ盛りだというのに、新作企画で会議漬け。おかげでめぼしいのがいくつか見えてきました。皆さんにお知らせできるのはまだまだ先ですが、気合いが入っていることだけは確実。人員増強でパワーアップしたデービーソフトを、どうぞよろしく。

NCS

桜も咲かないうちからたいへん恐縮です。やむをえざる事情により、『王宮騎士物語テンプルマスター』の発売が延期となりました。ここに深く……、深くどうするんだ! いつもいつも立ち去る者だけが美しいのか? みんなどこへ行ってしまったんだ! (この項続く)

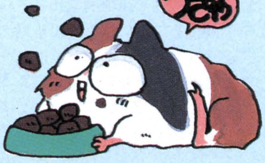
日本テレネット

この号が発売されているころには出回っているはずの『アルバトロス2』MSX2版。ヨロシクお願いします(それにしても、ネタ切れのこのごろではある)。

日本ファルコム

4月5日に『ドラゴンスレイヤー』のCDが発売されたのは、もうみんな知ってるよね。アレンジとオリジナルの2枚組で、その名もズバリ「パーフェクト・コレクション」。これでドラスレサウンドは完ぺき! 20日にはPC98版が発売されます。もう少し待っててね!

バショウ・ハウス

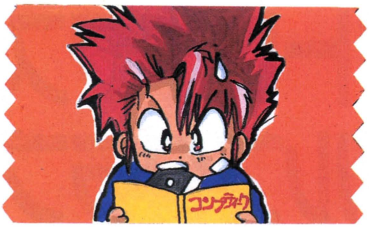


パック・イン・ビデオ

3月21日発表PC98版『雀荘王』。もうプレイしていただいたでしょうか。9店の雀荘を全部買取り雀荘王となるのがゲームの目的です。単純そうに見えてじつはたいへん奥の深い新タイプの麻雀ソフト。ハイレベルのユーザーの期待を裏切りません。

ハート電子産業

『帰ってきた探偵団X』のデモや楽しい情報入りのパブリッシュウェア3号を配布。PC98、PC88SR、MSXディスク版。送料+手数料として切手420円分と機種、意見を同封し、〒221 横浜市神奈川区東神奈川2-40-9クインビル7Fハート電子産業㈱PW3号係へ。



SOFT EXPRESS

ジャンル	タイトル	機種・価格	メーカー・発売日
ACT	メタルギアII ソリッドスネイク	MSX2・7800円	コナミ　7月予定
RPG	46億年物語	PC9801・価格未定	エニックス　5月下旬
AVG	RanceII -反逆の少女達-	PC9801V・6800円	アリス・ソフト　5月15日
SLG	レジオナル・パワー	PC9801・8800円	コスモス・コンピューター　発売日未定
AVG	ロケットレンジャー	FM TOWNS・9800円	ポニーキャニオン　発売日未定
SLG	ロンメル	PC9801・価格未定	ホビージャパン　6月予定
SPT	ワールドコート	X68000・8800円	エス・ピー・エス　発売日未定
SPT	ワールドスタジアム	X68000・8800円	エス・ピー・エス　発売日未定

移植ソフト

98

- ●Duel98 (PC9801・8700円)　呉ソフトウェア工房　4月下旬
- ●ドラゴンスレイヤー VI (PC9801・8700円)　日本ファルコム　4月20日
- ●遙かなるオーガスタ (PC9801N・12800円)　T＆Eソフト　4月13日
- ●ルーンワース -黒衣の貴公子- (PC9801・8800円)　T＆Eソフト　4月20日

88

- ●上海II (PC88SR・6800円)　システムソフト　発売日未定

MSX

- ●アルバトロス2 (MSX2・8800円)　日本テレネット　4月中旬
- ●三國志II (MSX2・14800~17200円)　光栄　4月中旬
- ●シュヴァルツシルトII (MSX2・9800円)　工画堂スタジオ　発売日未定
- ●Zero 第4のユニット4 (MSX2・未定)　データウエスト　4月中旬
- ●麻雀狂時代SPECIAL partII 冒険篇 (MSX2・4900円(税込))　ブラザー工業タケル事務局　4月17日
- ●魔晶伝紀ラ・ヴァルー (MSX2・8800円)　工画堂スタジオ　発売日未定
- ●ロードス島戦記 (MSX2・9800円)　ハミングバードソフト　3月16日

X1,X68000

- ●王宮騎士物語テンプルマスター (X68000・価格未定)　NCS　発売日未定
- ●XaK (X68000・8800円)　マイクロキャビン　4月下旬
- ●シュヴァルツシルト (X68000・12800円)　工画堂スタジオ　発売日未定
- ●スーパーアンデッドライン(仮称) (X68000・価格未定)　T＆Eソフト　発売日未定
- ●天下統一 (X68000・9800円)　システムソフト　5月予定
- ●熱中派ぴんぴん麻雀(仮称) (X68000・4800円(税込))　ブラザー工業タケル事務局　4月下旬
- ●ファーサイドムーン (X68000・9500円)　アートディンク　4月13日

FM

- ●スーパー大戦略 (FM TOWNS・8800円)　システムソフト　4月予定
- ●プロ野球ファミリースタジアム'90ペナントレース版 (TOWNS・7800円)　ゲームアーツ　4月上旬



ハミングバードソフト

こんな小さなコラムのすみずみまで読んでいるキミは、かなりのゲーム通だろう。フッ、僕にはちゃんとわかっているんだよ。もしそうでなければ、業界の関係者だろう。なに、どちらでもないって？　ということは、もしかしてただのヒマ人か！

PSK

『おビョーキ倶楽部（仮称）』『ザ病院』、『ファイナルロリータ』と、ＰＳＫのソフトには、とかく誤解の生じる名称が多い。いかがわしいものではないと思うのだが。ＰＳＫというだけで「えっち」の烙印(らくいん)を押されてしまう。スタッフ一同、首をかしげる今日この頃だ。

ビクター音楽産業

日本中のゲームファンが『ダンジョン・マスター』に夢中です。リアルタイムの戦闘と難解なトリックの数々は、おもしろかったり難しかったりで、こちらビクターにもたくさんの電話が寄せられています。ここでお願い。電話は午後3時～6時にしてね。よろしく。

ビー・ピー・エス

そろそろ季節は春めいてきました。新入学、新入社、世の中が新しく、華やかな今日このごろですね！　私どもビー・ピー・エスも、この季節に合わせて新作を世の中に出さなくては、オチオチ花見もできません。もう少しお待ちくださいね。

ブラザー工業タケル事務局

春です！　日増しに暖かくなって、寒がりの私にはとってもうれしい！　さてさて、ただいま、大作ＲＰＧ・ＡＶＧが着々と制作進行中。今月中には完成すると思います。詳しくはこの上にある、「Newソフト最前線」をみて、楽しみに待っててネ！

ブレイン・グレイ

屋根よーり一高いこいの一ぼおりー……というわけで、もう５月なんですね一！　ひー早いよう。子どものころは時間がゆっくりと流れて、おとなになると早くなるっていうけど、ゲーマー君だったら子どもでも、あっという間に時間がたってっちゃう気がする。

ボーステック

X68K版『銀河英雄伝説パワーアップ＆シナリオ集』はもうプレイしましたか？　『Ｐ＆Ｓ』シリーズの中でも最高の思考ルーチンとなりました。オリジナルのほうで楽勝したあなた。今度は、なかなか勝てませんよ。好評に応えて４月６日に『＋set』が発売です。

ポニーキャニオン

新学期が始まり、気分も新しく90年代を迎えたキミたちに贈るのが、FM TOWNS版『ロケットレンジャー』だ。シネマウェア方式による映画のような展開に、ナチスの復活を防ぐために時空を超えて戦うストーリー。ありきたりのゲームに飽きた人は、楽しみにネ。

ホビージャパン

ゲーリング「あわわ『戦略空軍』が４月になってしまいました！」総統「ぬぬぬ、急げ！　さもないと連合軍の爆撃でベルリンが灰塵に帰してしまうぞ！　ちなみに、『ブラック・レインボウ』は４月27日、『ロンメル』は６月だ」ロンメル「……」

マイクロキャビン

春ですねェ。皆さん入学、進級、就職などであわただしい日々をお送りだと思いますが、もうそろそろ慣れてきたころかな？　ひとりぼっちの君も、友だちがいっぱいできた君にもX68Kの『サーク』の発売日がやってくる！　ああ、楽しいな～、ウレシイなあっと。

マイクロネット

いま『麻雀狂時代II』PC98版のデバックをやっているのですが、ふたりモードの時にＬＯＡＤ機能がなく、みんなから文句が出まくって、ＭＳＸ版にはつけることになりました。プログラム担当のパプコバを説得するのに４日かかりました。

リバーヒルソフト

FM TOWNS、MSX2ユーザーの皆さん、喜んでください。「ブライ」FM TOWNS、MSX2版がついに発売されました。価格はFM TOWNS版CD-ROMで9800円、MSX2版ディスク６枚組で8800円です。終了のお手紙、待ってます。



エイトレイクスゴルフクラブ

まるで本物のゴルフをプレイしているような気分になっちゃう3Dゴルフシミュレーション。その待望の新コースが、この『エイトレイクス・ゴルフクラブ』だ。今度のコースは、かなり手ごわいので、心してかかろう！

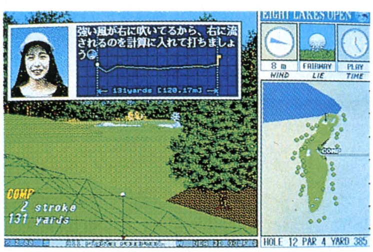
あの『遙かなるオーガスタ』に新コースが登場！

SOFT EXPRESS
エイトレイクス ゴルフクラブ
PC9801シリーズ {5D 3.5D} 4800円〔税別〕
T＆Eソフト ☎052-773-7770

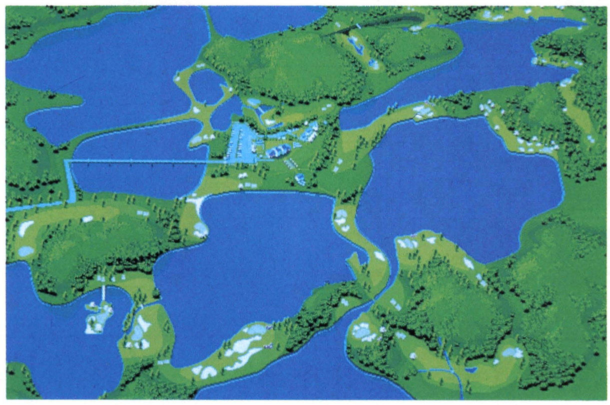
このコースは名前のとおり、８つの湖に沿ってつくられたＴ＆Ｅソフトのオリジナルコースなんだ。でも、オリジナルだからといって、いい加減につくられたわけじゃないぞ。なにせコース全体の地形を設定し、それからその地形をいかして18ホールをつくっていくという方法（実際のゴルフコースの設計とまったく同じ）がとられてるんだから！　これは、右の美しいコース図を見てもらえれば納得してもらえるよね？

さて、プレイしてみてまず思うのは、そのコースレイアウトの奇抜さ。湖、木立、バンカー、崖などがいやらしいまでに計算されて配置されているんだ。さらに、フェアウェイはせまいし、湖に向かって傾斜しているし、グリーンはむちゃくちゃ速いし……と、難易度はかなり高めに設定されている。『オーガスタ』で何度も優勝している人でも、慣れないうちは10オーバーなんて簡単にだしちゃうと思うぞ。それだけに「非常にプレイしがいのあるコース」といえるんだけどね。各ホールには、普通の攻め方以外にも、思わずビックリしちゃうような攻略法が用意されているから、それを探すのもまた楽しいのだ。

なお、プレイするには『遙かなるオーガスタ』が必要だから注意してね！



▲見よ、この傾斜のすごさを！　そうそう、キャディさんも女性になったんだよ！

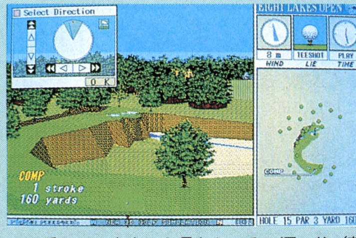

▲「エイトレイクス・ゴルフクラブ」を上空から眺めてみたところ。湖がきれいだけど、この８つの湖こそがプレイヤーにすごいプレッシャーをかけるのだ！

ワンポイントチェック
『オーガスタ』で－12を出したボクでさえ－３を出すのがやっと。難しいけど、やはりおもしろい！

８つの湖と森林からなる美しいコースを、とくとご覧あれ！



▲10番ホールのティーショット。２オンをねらうには、木の間を通すテクニックが必要だ



▲15番ホールを上から見たところ。深い谷（落とせばＯＢ）がパックリと口を開けている



▲18番ホールのセカンドショット地点。うーんどこをねらえばいいのかなあ？

これが「エイトレイクス・ゴルフクラブ」の全18ホールなのだ！

SOFT EXPRESS

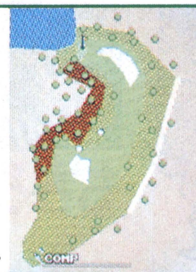
1番ホール

フェアウェイの中央付近に、バンカー(砂浜)が横切っているパー4。グリーン手前は、湖に向かって傾斜している。



2番ホール

大きくドッグレッグしているロングホール。フォローの風が吹いていれば、林の中を抜けて2オンさせることも可能だ。



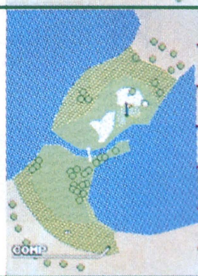
3番ホール

スリーアイランズと呼ばれているショートホール。3つの島からなっており、湖に落とす確率が高い難しいホール。



4番ホール

フェアウェイがクリーク（小川）によって分断されているミドルホール。グリーンが右に向かって大きく傾斜している。



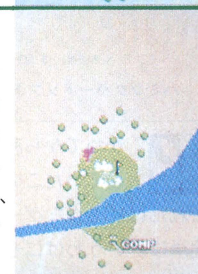
5番ホール

フェアウェイの半分がバンカーというミドルホール。グリーンが湖ギリギリにつくられているため、2オンさせにくい。



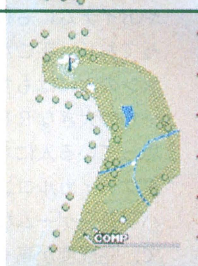
6番ホール

グリーンの右手前に大きな岩があるショートホール。これにボールを当てると、どこにはねるかわからないので注意。



7番ホール

クリークによってフェアウェイが3分割されているロングホール。クリークを越えることができれば、2オンも可能だ。



8番ホール

木とバンカーのため、ティーショットの落し場所が難しいミドルホール。グリーンも小さく、大きく右に傾斜している。



9番ホール

フェアウェイが縦に細長いミドルホール。風には注意しよう。グリーン手前にあるバンカーのおかげで2打目も難しい。



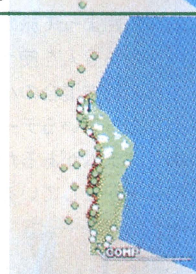
10番ホール

2オンをねらうなら、木と木のわずかなすきまを通すしか方法がないロングホール。もちろん、木に当たることも多い。



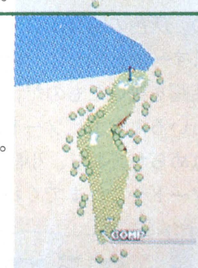
11番ホール

桜並木が美しいミドルホール。だが、200ヤード過ぎから登場するバンカーはプレイヤーを悩ませることだろう。



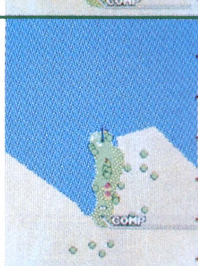
12番ホール

丘陵と土手にはさまれたミドルホール。グリーンの奥は崖になっており、ちょっとでも飛びすぎると湖に落ちてしまう。



13番ホール

木に囲まれていて、フェアウェイがとても狭いショートホール。グリーンが湖に突きだしているので、飛ばしすぎには注意。



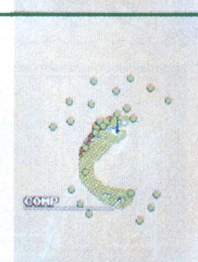
14番ホール

湖に沿ってつくられた、距離のあるミドルホール。要所要所にバンカーがつくられており、難易度を高くしている。



15番ホール

谷越えのショートホール。落し場所が狭いため、パーすらとりにくくなっている。グリーン奥にはクリークまである。



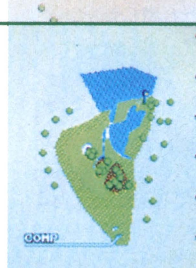
16番ホール

これまた谷越えのホール。グリーン手前には池があり、セカンドショットをかなり難しいものにしている。パー4。



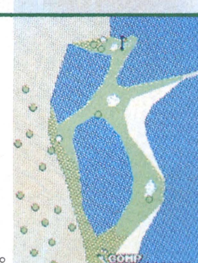
17番ホール

林が行く手をはばむミドルホール。グリーンが湖にはさまれているため、セカンドショットは正確さが要求されるぞ。

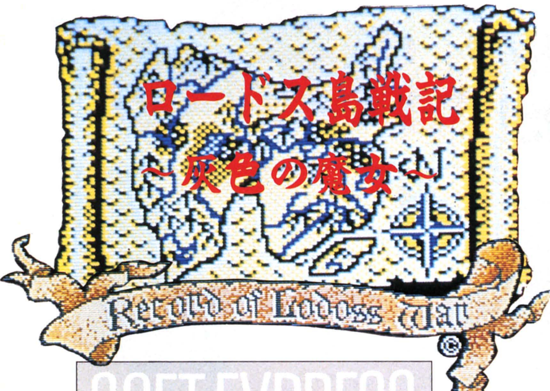


18番ホール

フェアウェイが、湖に架けられた橋にしか見えないロングホール。エイトレイクスのなかで、もっとも難しいホールだ。



※画面は開発中のものです。



あの『ロードス』がMSX2に！



大人気だったファンタジーRPG『ロードス島戦記』がついにMSX2に移植された。小説、リプレイを読んだことがある人なら楽しさ100倍。ロードスの世界にドップリとひたれるぞ！

もちろんおなじみの6人も健在！

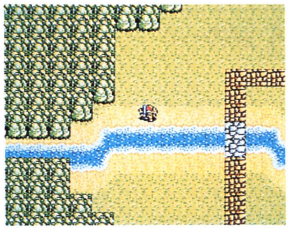
SOFT EXPRESS

ロードス島戦記

MSX2　3.5D　9800円〔税別〕

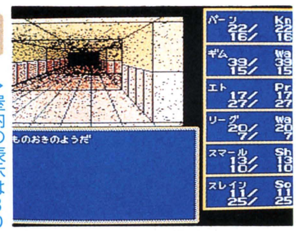
ハミングバードソフト　☎06-315-8255

外



▶MSX2版では画面いっぱいに周辺の地形が表示される

内



▶屋内の表示は3D方式。画面の構成は98版と同じである

かねてから移植の要望が殺到していたこのRPG。だけどこれだけビックなゲームになるとそう簡単にというわけにもいかず、かなり時間がかかってしまったようだ。だけど待たされただけあってMSX2版『ロードス島戦記』はオリジナルの98版に迫るデキのよさ。きっとユーザーのみんなも満足してくれるはずだぞ。

ゲームのストーリーはみんなもよく知っているとおり、コンプティークで連載されていたリプレイのIと同じもの。灰色の魔女がロードス島に巻き起こす一大戦乱での、若い冒険者たちの活躍を描いたものだ。ただそのほかにもいろんなエピソードが各地方にちりばめられており、小説で出てきたエピソードやこれまでくわしく明らかにされていなかった王国での冒険を楽しむこともできるようになっている。「あ、これは小説のあそこの場面で出てきた場所か！」なんて思うところもかなりあるはずだ。

キャラクターは自分でつくったものを最後まで使うこともできるし、キャラクターをつくらず、原作どおりにギムから始まって旅の途中で知り合うパーンたち6人を使うこともできる。もちろん両方混合のパーティでもOKだ。元になっているテーブルトークRPGのシステムがあるだけに世界観がじつにしっかりしている本格派。魔法体系やアイテムにも独特の雰囲気がただよっており、手ごたえもバッチリだ。ファンの人にはもちろん、MSX2でスケールの大きなRPGをプレイしたいと思っている人にもぜったいオススメ。タクティカルコンバットシステムなどパソコンゲームならではの工夫も満点で、完成度が高くなおかつ長く楽しめる一本だぞ。

ワンポイントチェック

98版のよさを失うことなく、うまくまとめてあるのはさすが。これだけの大作はめったにないぞ。

グラフィックも一新！



キャラクターの姿がグラフィックで表示されるのは『ロードス島』の大きな魅力だ。MSX2版では顔がアップになって迫力も増したぞ。



▲派手な装備がまぶしいヒューマンのナイト



▼おしゃれでエレガントなエルフシャーマン



▲いぶし銀のドワーフスカウト。渋すぎる！

タクティカルコンバット

敵と遭遇すると戦闘シーンに突入。味方と敵の位置が克明に表示されるタクティカルコンバット方式もこのゲームのウリのひとつだ。障害物がある場合にはもちろんそれに合わせて作戦変更。魔法もバッチリ表示されるぞ！



▲街道でゴブリンの一団と出会ってしまった。数では負けるが実力はこっちが上だ。いくぞ、邪悪の使徒どもめ！



▼集団魔法は有効範囲を考えて使うべし。ドリャ〜、敵の中心にスリープクラウドだ〜！



魔軍王アザゾート



VS

キャッスルナイト



『ディスクステーションスペシャルクリスマス号』で好評だった、あの『ルーンマスター』の第2弾登場！　なんと、スゴロクとRPGの両方が楽しめるゲームなのだ。

第2弾はRPG要素たっぷりのスゴロク

ルーンマスターII
MSX₂　3.5D　3880円〔税別〕
コンパイル　☎082-263-6165

平和なフレアルト城が、魔軍を操るアザゾートに占領されてしまった。魔軍を倒し、城の王を救えるのは、8人の騎士のみ……。てな具合いにRPGのノリで始まるが、じつはスゴロクゲームなのだ。プレイヤーは、1人から4人まで参加でき、8人の騎士(駒)のなかから好きな騎士を選択。振ったサイコロの目数だけ進むわけだが、途中モンスターとの戦闘あり、イベントあり、落し穴や呪いの靴などユニークなアイテムありと、RPGの要素がふんだんに盛り込まれているぞ。

ワンポイントチェック
8人の騎士が用意されているが、H.P.やM.P.の上限を上げられ、好みの騎士に育てることができる

勝負はサイコロで！



▲ここから、サイコロを振ってスタート！　ほかの3人に遅れをとらないようにね

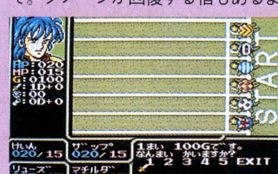


▲突然、敵が出現！　戦うか逃げるか？　戦闘も、サイコロの目で勝負が決まる

ときには村でひと休みしよう



▲武器や魔法などの買物は村でどうぞ。ダメージが回復する宿もあるよ



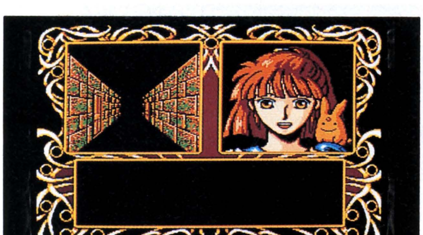
▲お金に困ったら、競亀場へ。亀レースに、ドーンと賭けてみては？

突然のイベントにドキドキ！



◀突然海賊が立ちふさがったり、道が分かれていて遠方に飛ばされたり……。数々のイベントがキミを待っているぞ

あの『魔導物語』の続編も、もうすぐお目見え



◀ライフや魔法の力など、パラメータは顔の表情で判断する



▲ぬいぐるみにしたいような、ユニークなモンスターが続々登場。戦闘も個性的だ



主人公は、魔導師を目指すかわいい女の子。ポーズ集をご覧あれ

『ディスクステーション』の人気投票で、1位だったRPG『魔導物語』。続編を出してほしいという願いに応えて、こちらもコンパイルから『魔導物語1-2-3』が出ることになった。自動マッピングシステムや仲間の戦闘参加、イベントにダンジョンなど、より充実の中味で登場するぞ！（MSX₂版、8800円〔税別〕／6月20日発売予定）



▲途中にも、ゲームを盛り上げるビジュアルシーンがる

石道







『ウィザードリィ』などでおなじみのアスキーの新作は単純明快で、それでいて奥の深いパズルゲーム『石道』だ。同じパズルゲームの『上海』は積んである麻雀パイを取っていくが、この『石道』は何もないボードに石を置いていくゲームなのだ。

石道とは知力・直感・根気・運と見たり！

SOFT·EXPRESS

石道

PC9801シリーズ {3.5D / 5D} 7800円〔税別〕

アスキー ☎03-486-8080

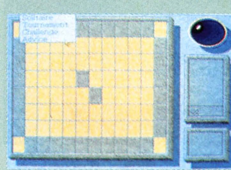
さまざまな古代文明がうぶ声を上げげたころ、ひとびとはこの世のものすべてを“4”という数字に分けて考えるようになった。たとえば、「四季」、「四方位」、「四大元素」などだ。そして、このような考え方とともに生まれたのが、「四の支配法則」にしたがって石盤の上に石を並べる『石道』だ！

それではルールを説明しよう。画面には縦８×横12のボードが表示される。そのボード上のマス目に、色と形のちがう36種類の石を全部で72個置けば１ゲームクリアだ。ただし、石を置けるのは同じ色か同じ模様の石の隣だけだ。つまり、黄色い星印の石の隣には黄色の石か星印の石しか置けないわけだ。当然、ゲームが進むにつれて、２～４方向を囲まれたマスが増えてくる。そこには周りの石と条件の合う石しか置けないから、置くことのできる石は限られてくる。しかし、4方向を囲まれたマスに石を置くことができれば4-ＷＡＹという役が完成して、高得点になる。

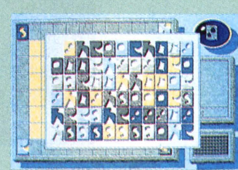
72個の石は出てくる順番が最初から決まっているから、先のことを十分考えながらプレイしないと、すぐにゲームオーバーになってしまうよ。

『石道』はプレイヤーの知力と直感、そして根気と運が必要なゲームなのだ。

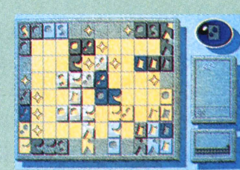
便利なヘルプ機能のオンパレードだ!



▲ゲームは４種類。すべてプルダウンメニューから選ぶ。オシャレな感じ！



▲つぎに出てくる石を順番に表示させることも。これを見てもうまくいく保証はない！



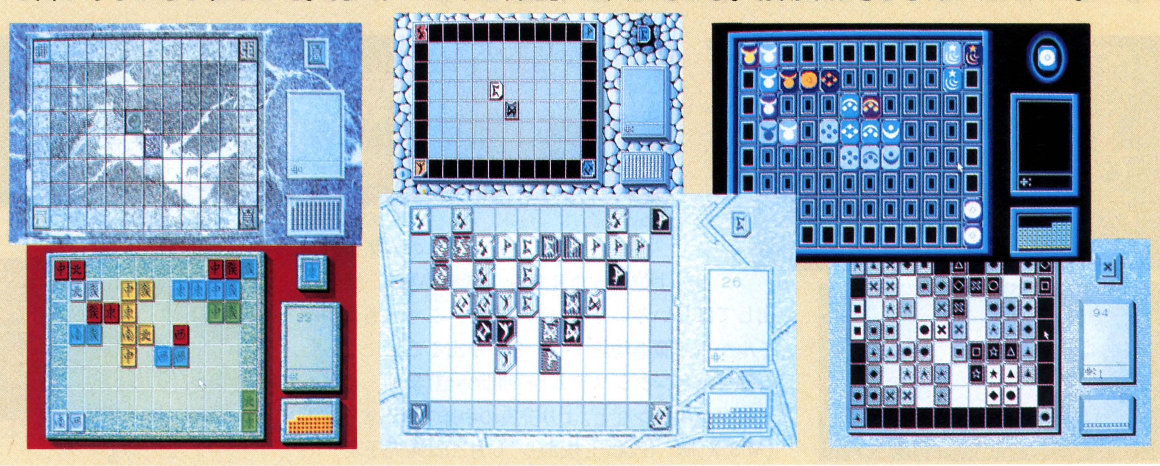
▲石を置くことのできる場所を示してくれる機能もある。だけど、よーく考えて！

ワンポイントチェック

画面デザインが秀逸。ルールにはアンシャン（古代）とモダーン（現代）の２種類あるぞ。

画面を変えると、いろんなムードが楽しめちゃうぞ!

ゲームに疲れたり、行き詰まったときは、気分転換にボードや石の種類を変えてみよう。意外と効き目があるかもしれないぞ。98シリーズの『石道』のパッケージには、3枚のディスクにアナログ、デジタル、モノクロ用の画面データが各8枚ずつ入っている。お勧めはもちろんアナログだ。





エディタを用いてマップをつくり、ユニットをつくる――。これすなわち自分だけのオリジナル世界をつくるということ。つボイノリオ商店で開発し武尊から新発売される『大戦略Ⅲエディタセット』は、マップ・ユニット・ヘクスの3大エディタを揃えたファン待望の強力ツールだ！

『大戦略Ⅲ』に強力な助っ人現わる！

大戦略IIIエディタセット

PC9801シリーズ {5D 3.5D} 4500円〔税込〕

ブラザー工業タケル事務局 ☎052-824-2493

ETC 『大戦略』シリーズのもっとも大きな特徴といえば、そのシステムに拡張性があるということ。たとえば、『大戦略』のあとに『パワーアップセット』でいっそう強力な思考ルーチンがサポートされたり、Ⅱが出たすぐあとに『ユニット・エディタ』が発売されたり。「こんな風になればいいな」というユーザーの願いがすぐさまかなえられるというわけ。

で、Ⅲである。このたび武尊（タケル）から発売された『大戦略Ⅲエディタセット』は、Ⅲではサポートされていなかったユニット・エディタやこれまでに例を見ない機能であるヘクス・エディタの機能を主とした「『大戦略Ⅲ』を百倍楽しむ」ための強力なツールなのだ。

マップ・エディタはⅢに付属しているものへの機能追加。ヘクス・エディタはなかなかに遊べるスグレもの。エディットする人間に絵心がないのが残念だが、これを使えば、たとえば戦国時代の城などを新しい地形として作成することも可能。ユニット・エディタにしても同様のことで、（下の情けない例はさておき）ちょっとした工夫でⅢの世界はいくらでも広がる。マップ・ヘクス・ユニットの3大エディタで、戦国時代よし、第二次大戦よし、はては宇宙戦よし。キミの想像のおもむくまま、オリジナルな世界をつくって欲しいもの。おススメだ！

ワンポイントチェック

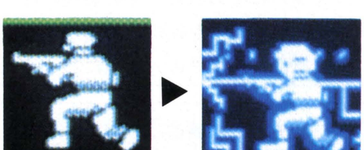
エディタを用いて自分なりの世界をつくる。『大戦略』シリーズならではの遊び方だ。共感！

ユニットエディタ

エディット画面



◀右端のウィンドウが拡大画面。ここで編集を行え



中国の人民兵がこんなんなってしまった。合掌！



それにしてもヘタクソな絵

マップエディタ

エディット画面



◀Ⅲ付属のものと基本は同じ。とりあえず遊んでみた



雪原が山、山、山！に変わった!!

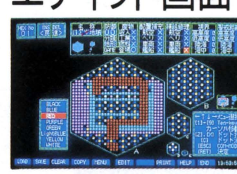


でも少しは雪原も欲しいよなあ…

▲Ⅲのシステムに慣れるためのショートシナリオなのだ。けっこう見られるでしょう！

ヘックスエディタ

エディット画面



◀侵入禁止地形をも少しにぎやかにできんものか、と考えたのがそもそもの間ちがい(!?)であった



う〜む もう少しマシなエディットができんのかあ!?

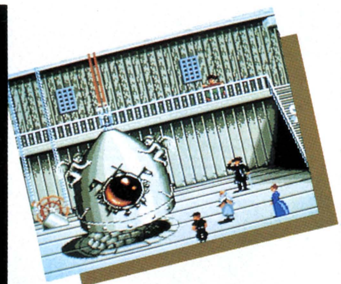
というわけでゲーム開始

メデタシメデタシ



◀猫の額のよ〜な狭い地形で激戦が繰り広げられる。（不条理な装備を持った）秋葉兵が大活躍！





イキナリ登場。89年、ゲームセンター小僧を恐怖のドン底に陥れたシューティング・パズル・アクションゲームがついに発売だ。シンプルでありながらもその奥深——いゲームシステムには、思わず涙ナミダなのだ。『テトリス』から始まったリアルタイム・パズルゲームブームの嵐は、この『クォース』でひとつの頂点を極めた といっても過言じゃないぞ！

撃って撃って、消して消して消しまくれ!

SOFT EXPRESS

クォース

MSX2 R 5800円［税別］
コナミ ☎03-264-5678

このゲーム、ルールはいたって簡単。未知の空間から続々と降ってくるさまざまな形をした10種類のブロックに向かって弾(というかブロックというか）を発射！ 四角い形にして消せばそれでＯＫＯＫバッチリＯＫというわけなのだ。もちろん、消し方にもテクはある。ちょっとずつマメにブロックを消していく堅実な方法と、とにかくどーであれブロックの外ワクが四角になればいいんだから、思いっきり弾を撃ちこむバクチ的方法の２種類だ。とはいうもののテトリスでありがちな“棒を待って１万年”みたいな状況になっちゃうことはないので、どちらの方法でプレイしても楽しめることはうけあいだ。

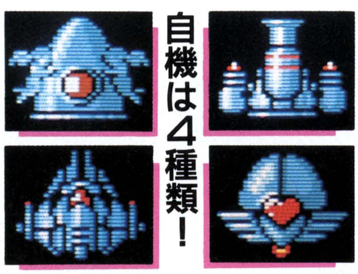
ひとりプレイに加えてふたりで協力してブロックを消すモードと、ふたりで骨肉の争いする対戦モードまである点も、サービス精神満点だ。カッチョいい自機も４種類のなかから選べるし、難易度やステージまでセレクトＯＫ。

アーケードのコーフンが、君の家によみがえるぞっ!!

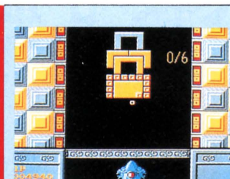
ワンポイントチェック

せっかち君は注意しよう。弾の撃ち過ぎは、死への第一歩だ。確実にあせらないことが大切！

自機は4種類！



もちろんパワーアップアイテムもあるぞ！



▲あそこに見える銀色のパーツは何だ！



▲これこそパワーアップアイテムだ！



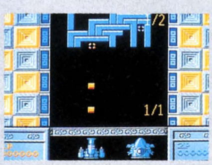
▲ほらね、一撃でブロックは全滅だい

最近のパズルゲームにありがちなのが、パワーアップアイテム。必要かどーかは意見の割れる点だと思うけど、『クォース』に関しては一服の清涼剤的役割を果たしているのだ。

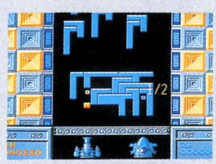
VSモード1



▲プレイヤー１と２の自機を選択。スピード、ステージも才能に応じて選ぼう！



▲ふたりで協力してブロックを消せ！ けっこうラクチンだぞ!



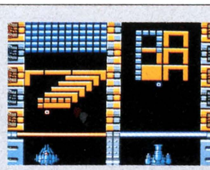
▲どっちかがサボるとこうなってしまう。断末魔の叫び声が聞こえるようだ

このモードでもっとも重要なことはプレイヤー同士の友情だ。そしてもうひとつ、似たようなテクの持ち主同士であることも重要だろう。そうでないとやられたときの責任のなすりあいは悲惨を極めるにちがいない。さあ、協力せよ、若者たち！

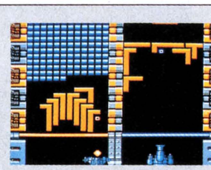
VSモード2



▲もうすでに戦いはこのゲーム設定画面から始まっているのだ。油断するな！



▲対戦型！ どんな手を使ってでも相手を窮地に追いこむのだ。負けるな！

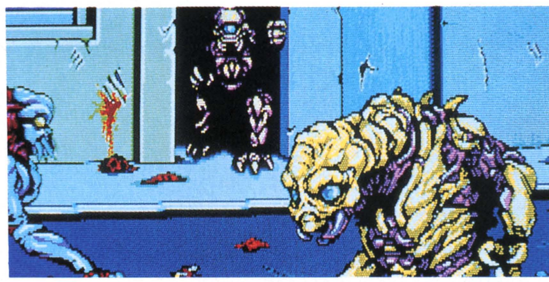


▲で、ギャフン！ プレイヤー１はゲームオーバー。この瞬間に友情もケシ飛ぶ！

このモードの特徴は、自分がブロックを消せば消すだけ、相手のフィールドに目隠しが降りてくるという、残酷で冷血なルールにある。これこそまさにバトルなのだ。ＶＳはやっぱり燃えるぞ！ 『クォース』の醍醐味ここにアリ、なのだ！

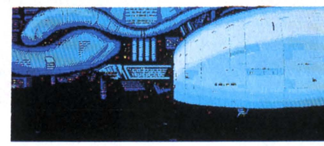
デ　ィ　オ　ス
DIOS CD-ROM版

SOFT EXPRESS



SFアクションRPG『ディオス』が、88のCD-ROM版で再登場だ。ゲーム内容はこれまでと変わらないが、キャラクターがセリフをしゃべったり、戦闘シーンの音なんかも迫力を増して、さらに臨場感あふれるゲームとなった。これで、ひと味ちがった"惑星ディオス"を体験しちゃおうぜ。

88のCD-ROM版で、さらに楽しめるゲームになって再登場



ディオス
PC8801SRシリーズ　CD-R　9800円〔税別〕
（要CD-ROM）
ザイン・ソフト　☎0794-31-7453

7人の戦士のなかからひとりを選択しよう



ここには4人しかいないが、登場する戦士は全部で7人。それぞれちがう武器や能力を持っている。誰でプレイするかで、戦略や作戦の立て方は大きく変わってくるぞ。

『ディオス』は未来惑星"ディオス"を舞台に、7人の戦士が冒険を繰り広げていく物語。目的は、ディオスに突然現れた謎のモンスターを捕獲して、この星を守ることだ。

今回このゲームが、PC-8801対応のCD-ROM版となって発売される。アクションRPGといっても、かなりアクション性が強いうえに、ゲーム画面は、8方向多重高速スクロールなので、CD-ROM版での戦闘シーンは盛り上がることまちがいなし。また、惑星ディオスに降り立つオープニングシーンも必見だぞ。

ワンポイントチェック
ディスクだと8枚組のゲームが、CD-ROMだと1枚！　声優を使って録音したセリフにも注目！

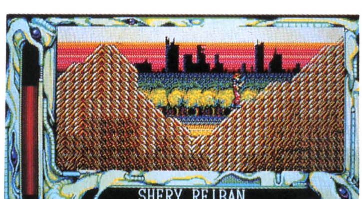
アイテムは重要なのだ!



▲武器は、フィールドに落ちてるアイテムを拾って、パワーアップさせていこう

見せてくれます、戦闘シーンは多重高速スクロールだ!

ステージは、森林や海底、岩山など、いろいろ。どれもグラフィックはきれいで、しかも多重高速スクロール画面になっている。アイテムを拾いながら、敵と戦って、前進していこう。各面には、当然、ボスキャラもいる。CD-ROMの音響効果で、戦闘の雰囲気は抜群にリアルだぞ。



▲ここは岩山のステージ。後ろには森が見える。こういった地形の特性も考慮して進んでいこう



▲ブツブツ独り言をいってるのは、ロッド・ソウル。風呂もいいけど、戦闘も頑張っておくれ



▲グニョグニョキモチワルイステージ。橋を踏み外すと、ホーレね、このとおりだ！



▲各ステージに、中ボスと大ボス計3匹がキミを待ち受けている。敵も容易には死なないぞ



▲ザックに向かって話しかけてるのは、この面の中ボス。話は、いちおう最後まで聞かなきゃ



デストラクション（下巻）

超能力者の集団が光と闇にわかれて対決する、ユニークなAVG。いよいよ待望の下巻が登場だぞ！　上巻は、ふとしたことから事件に巻き込まれ超能力に目覚めた新聞記者の白鳥が、敵の京極一派を追って異次元空間に飛び込むところで終わった。そして今回の下巻では、ついに異次元空間で超能力戦争がはじまるのだ！　はたして白鳥一派は敵を倒すことができるのか……クライマックスは近いぞ！

超能力者の闘いは､いよいよクライマックスへ!
ウワサの超能力開発ゲームもついて待望の下巻登場!

SOFT EXPRESS
デストラクション(下巻)
PC8801SRシリーズ　5D　6800円〔税別〕
ソフトスタジオWING　☎0975-32-3929

もしも自分のなかに超能力が眠ってるのなら､ぜひとも目覚めていただきたいと思うのは、だれしも同じであろう。テレポート能力があれば、家からアッとゆー間に学校に行けるし、念動力があればイヤなヤツにガツンと一発くらわせてやれる。予知能力さえあれば、テストなんか恐くないしな！

このゲームは、そーゆー下心を持ってやると、2倍に楽しめるはずである。なんたって、ゲームをやってるうちに超能力が目覚めるとゆー不思議なソフトなのだ（BGMに秘密があるらしいぞ)。つまり単なる超能力モノのゲームではなく、ソフト自体が超能力を帯びてるといってもいいだろう。なんかワクワクしちゃうじゃありませんか。たとえばこのゲームを終えて、ふと窓から空を見上げると、ＵＦＯが見えちゃうとか。ロマンだよな、うん。

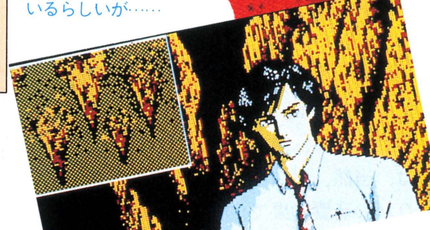
もちろんＡＶＧとしても、緊張感と迫力に満ちた、なかなかの力作。手に汗にぎる戦闘が、キミを待ってるぞ！

ワンポイントチェック
つぎに何が起こるか予想もつかないユニークな展開がおもしろい。超能力開発ゲームも楽しいぞ！





▼異次元世界に出現した謎の塔。この中に京極たちがいるらしいが……



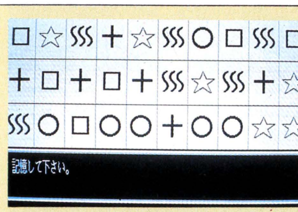


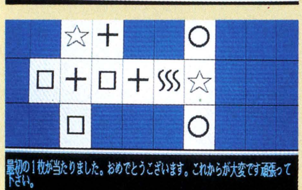
そして､白鳥を待ち受けるワナ!!

▲ようやく塔の中に入っても、まだまだ安心はできない。数々のワナや敵との戦闘が待っているのだ！

今回のオマケゲームは、超能力神経衰弱だ!

今回の超能力開発ゲームは、前回の発展型ともいえる神経衰弱タイプ。30枚のカードのなかから、同じ模様のカードを5枚捜し当てなくちゃいけない。最初に全カードを開いて見せてくれるけど、とてもじゃないが覚えらんないぜ。記憶とカンをフルに使って、何度めでクリアできるか……ワタシの場合、超能力は熟睡してるようであった。

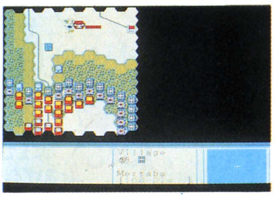




本格派向き戦争SLGが海外から上陸

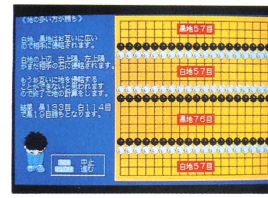
ロンメル
PC9801シリーズ {5D 3.5D} 9800円〔税別〕
ホビージャパン ☎03-352-8782

『ロンメル』は、SSGというアメリカの会社の『バトルフロント』シリーズの最新作が移植されたもの。第二次大戦さなか、北アフリカでのロンメル将軍率いるドイツアフリカ軍団とイギリス第8軍の激しい戦いが、8本のシナリオで構成されている。歴史ノートや各種部隊のデータチャート付き。




ルールから実戦対局まで至れり尽くせり

囲碁入門道場
PC9801シリーズ {5D 3.5D} 9800円〔税別〕
G.A.M ☎03-736-6879

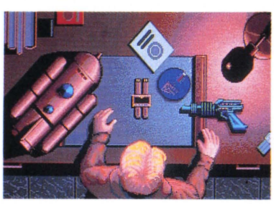
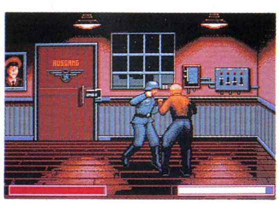


ルールがわからない初心者も、ひと目でわかるアニメ風の入門コース、そして碁学コースと、日本棋院認定のパソコン棋士“碁キチくん”が相手となる実戦コースの3構成からなる、碁キチくんシリーズの囲碁入門ソフト。レッツ、トライ！

よっ、待ってました、空飛ぶヒーロー！

ロケットレンジャー
FM-TOWNS CD-R 9800円〔税別〕
ポニーキャニオン ☎03-221-3161

映画的手法を取り入れた、シネマウエア社の名作AVGのひとつ『ロケットレンジャー』の移植版が、CD-ROMでついに登場。空飛ぶロケットスーツに身をつつんだ、主人公のロケットレンジャーが1940年へタイムトリップ。ナチスの陰謀を阻止するのだ！　アクションシーンも、リアルに楽しめるよ。

AVGもRPGも同時にやりたいキミに

レナム
PC9801シリーズ {5D 3.5D} 9800円〔税別〕
ヘルツ ☎03-371-3012

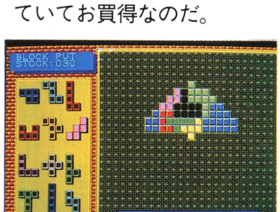
失われた種族、レナムとそれにまつわる聖剣伝説を扱ったファンタジーゲーム『レナム』の、98版がお目見え。コマンド選択でストーリーを進めていくアドベンチャーの部分と、パラメータや戦闘といったロールプレイングの部分が、バランスよくドッキングされたゲームなのだ。欲張りさん向きだね。




パズルありギャンブルありで、より楽し

同人ソフトセレクションVol.5
PC9801シリーズ {5D 3.5D} 3980円〔税別〕
ファミリーソフト ☎03-924-5727

第5弾というわけで、内容もますます充実。クイズやミニ劇場などが詰まった『ディスク我楽』に、パズル“ペントミノ”が原型のゲーム『サルバルリドル』や、賭け事が好きなキミにぴったりの競馬風『モンスターレース98』など、おもしろいゲームが盛りだくさんに集約されていてお買得なのだ。

カポネの後がまは、オレのものだ!!

ザ・キング・オブ・シカゴ
PC9801シリーズ {5D 3.5D} 128,000円〔税別〕
ボーステック ☎03-708-4711

マウス1本での操作、フルアニメのグラフィック、プレイするたびに変化するイベントなどの特色を持つ、あのシネマウェアシリーズ『ザ・キング・オブ・シカゴ』のPC98版が登場。
98の前にすわってマウスをにぎれば、そこはもうシカゴの暗黒街。この街を支配するギャングの帝王はキミだ！




★隔月連載『リセットちゃん』、今回はグッと知的(?)にパソコン将棋だ!



『森田将棋II』●エニックス☎03-366-4345／●PC98、X68000／10000円〔税別〕●FM-TOWNS／14800円〔税別〕



●リセットちゃんへのお手紙、リクエストは

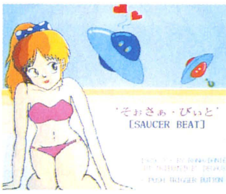
〒102千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル
コンプティーク編集部リセットちゃん係まで

次回登場は7月号。お楽しみに！

ソフトを送ってくれた諸君、もうすぐ載るから待っててチョ!

ゼネラルプロダクツの 同人ソフト自由自在

も、すっかり春だよなあ。陽の当たるベランダでボーとしてるとウツラウツラ…。ヨダレがキーボードを濡らすこともままあるってもんだ、ウツラウツラ…。



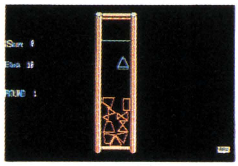
今回はなかなかツブ揃いのソフトが大集合したぞ。紹介するほうにも思わずリキが入るぜ！ つーわけで、始まりだいウツラウツラ…。

ま、最近手元に来た同人ソフトをプレイして感じることは「うめーよなー」つーことなんだよな（おっと、これは前回からの続きの話なのだ）。あくまでコンピュータはゲームマシンとしか考えていないワシとしては、たかが数字と英語もどきの組み合わせでビューティホーなゲームのかずかずができるなんて、とても信じられないコトなのだ。「んなことねーよ」という読者諸君もいるだろう。でもさあ、文字書いたら文章になるし線を引いたら絵になるケド、数字と英語もどきをパチパチ打ち込むだけで不思議な箱の中で絵とかその他いろいろなものに変化しちゃうなんてやっぱ魔法だよ、うん。そんな魔法を使える人間、およそ神から授かった未知なるテクニックをもつ人間はもっと自分たちの才能を世のなかに自慢すべきだし、活用すべきだ！ つーのがようするにこのページの主張なワケ。

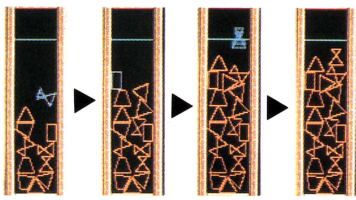
だから、ソフトをつくっている君がもしメジャーを志向してたり、自分のテクニックをよりガンガン磨きたいと考えているのなら、それに対する最大限の協力はもちろん惜しまない。だからソフトはどしどし送ってチョーね。やっぱし有名になって金持ちになることが人間として生まれてきたからには最大の目的だもんな（んなことないか）。

ところでわがままいって悪いんだけど、もし送ってくれるのならば横スクロールタイプのシューティングなんてうれしいな。最近つまんないのが多くてさ。**▶今回紹介したソフトのお問いあわせは0422-22-1980ゼネプロまで。**

T-SIZE ARUTEAM



◀ちまたで流行のリアルタイムパズルゲーム。このシンプルな画面のなかに、奥の深いおもしろさが隠されてるゾ



▲数種類のブロックがつぎつぎと落下してくる。それを可能な限りすきまをあけないように重ねていこう！ 一定数をうまく積み上げれば面クリだっ！

このソフトの特徴はただひとつ。一目瞭然の“アンチ・テトリス”という点だ。誰もが考え、だが誰もやらなかったこのゲームデザインを見事に実現させたことに拍手を送ろう！

PC8801SR以降 対応

うさぎじゃんぷ DEGAUSS



▶いまどきの要チェックは、バニーガールで決まりだぜ！





◀チェスのナイト同様に8方向の桂馬飛びをしてタイルを消すのだっ！

プレイボーイにエスカイヤ・クラブにザ・ロイヤルにDAICON Ⅳ。バニーガールは世界を席巻するぞ！ このゲームはそのバニーちゃんを主人公にしたパズルゲームだ！

PC8801R／H／A 対応



◀表情も豊かに、君のプレイを応援するぞ！

TWINS 夢幻会社RANA

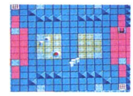


▲1本目のゲームのタイトル画面なのだ



▶横スクロールシューティングゲームなのだ

1本目の『アヴァンガルド』はリアル版ファンタジーゾーンといったかんじ。



◀対戦型ゲームだっ！ ▶女の子の絵もあるぞ！



2本目の『ソーサービート』は宝石奪い合いエアホッケーだ。『TWINS』にはこの2本が入ってる。**X68000用**

MARSS 夢幻会社RANA

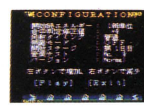


◀ジョイスティックとマウスの両方を使う変態ゲームだ。頭がぐちゃぐちゃになるぜ、トホホ





▲いってみればミサイルコマンド＋SDI。これまたよーでけてまっせ。ふたりでやるとラクでいいね



▲とにかく同人ソフトとは思えない。これが68の力か！

ゲーム・システム自体はけっして新しくはないんだけど、なんせプレイ・アビリティが高い！ 親切だわエンターティメントだわ、これが正しい姿なんだよなあ。**X68000用**

腰をくねくねして歌う
田中美奈子
も下品でいいぞ!

ためらう必要は何もない。さあ、パパの胸に飛び込んでおいで！
飛び込み先は
〒102東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
コンプティーク編集部
「同人ソフトでイケイケGOGO」
ここまでドンドン送って欲しい！
田中美奈子ファンよ、集まれ!!

大河犯罪小説**「燃える編集野郎・第二部・第四章―冷飯―」**場は熱く燃え上がっていた。「よっしゃ！ ピンゾロで親の総取りだあ！ 浜田の、聞く者を不快にさせる声がこだまする。黒い金が次々と浜田の懐に入っていった。「これで…結婚できる！」奴はほほえむ。今が人生最良の時…。だがその瞬間、「動くな！ 警察だっ！」数十人の私服刑事が浜田の周りを囲んでいた。**続く**

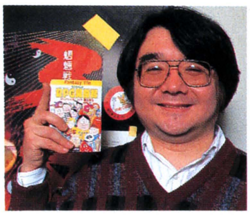
日本パソコンゲーム大会

1990/5/3・4

Progress Report vol.4

大好評のうちに連載してきたこのコーナーも、これでついに最終回。ということで、やっぱり最後はこの人、パソコンゲーム界の重鎮、クロちゃんコト黒田幸弘氏の登場！ 黒田氏の歴史は、ボードゲームから始まる日本ゲーム界の歴史とばかりにインタビューをしてみたぞ。さあ、どんな話が飛び出してきたか？

RPG・SLGの重鎮、黒田幸弘氏登場!



◀この温厚な顔からは想像もできないような燃える情熱を心に秘めて、今日もゲームデザインの道を行くのだっ！

――まず黒田さんがこの業界に入ることになったきっかけから聞きたいんですが。

黒田 やっぱり（ボード）シミュレーションゲームがきっかけですね。'79年にはアップル（もちろん本物！）を買ってコンピュータＳＬＧもやってたんだけど、そのころには自分でもボードＳＬＧのデザインもすでに始めてたりもしてました。

――当時お気に入りのソフトは何ですか。

黒田 ＳＳＩの『ファイター・コマンド』というゲーム。これはおもしろかった。

――なるほど。そして？

黒田 うん、そして専業ゲームデザイナーになったのは'83年ころからだったかなあ。やっぱりＳＬＧがあくまでも中心だったんだけど、もちろんＲＰＧにも興味はあって「いつかは」なんて考えていた。『ウィザードリィ』とかやってましたしね。

――そしてやがて『天下統一』と『ＭＡＤＡＲＡ』をつくることになるんですね。

黒田 じつは『天下統一』は僕の初めてのコンピュータゲーム作品なんですよ。実質製作期間はおよそ１年と３カ月間くらいかかったかなあ。僕が昔デザインしたボードＳＬＧ『戦国大名』をヒントにして、それをコンピュータ上にグレードアップしてより現代的センスを取り入れたゲームというのを目指してデザインしてみたんです。

――コンピュータＲＰＧについて？

黒田 僕には現状のＲＰＧシステムにいくつかの不満があって、それはたとえば時間のフラグとかが非常に甘いとかいった点なんだけれど、とりあえずいくらダラダラプレイしてもＯＫ、敵は待っててくれるから遠まわりしてレベルアップしてから行こう。なんてことが平気で許されるというのはＲＰＧとして問題ありと思うわけ。『ＭＡＤＡＲＡ』には原作があるし、ハードの制約もあるから、むずかしかったけど、いくつかは試みてみました。まだまだこれからもがんばります。

――期待してます。では最後に今後の仕事の方針などを教えていただけますか？

黒田 ＲＰＧもＳＬＧも行き詰まりですね。今後はなんとか新しいジャンルを生み出すぞ！ と燃えています。（笑）





ラストチャンス!申し込みは早めに!!

0422-22-1980　12：00〜19：00まで
（ゼネラルプロダクツ）

いよいよあと１カ月弱に迫った日本パソコンゲーム大会。あと少しだけ定員に余裕があるから、申し込むならいまのうちだ！

左記の電話番号にかけるだけで、あっという間に申し込み完了だ！ わかんないことも電話で気軽に聞いてちょ。プリティーなオペレーターのおねー様が君の質問に答えてくれるぞ！

▶場所／日本都市センターホール
▶日時／５月３・４日
▶参加費／本大会のみ・7800円
　合宿代込み・15800円

●大会参加は1500名限定、合宿はそのうちの500名限定です。お申し込みはお早めに！ これがラストチャンスですよ！

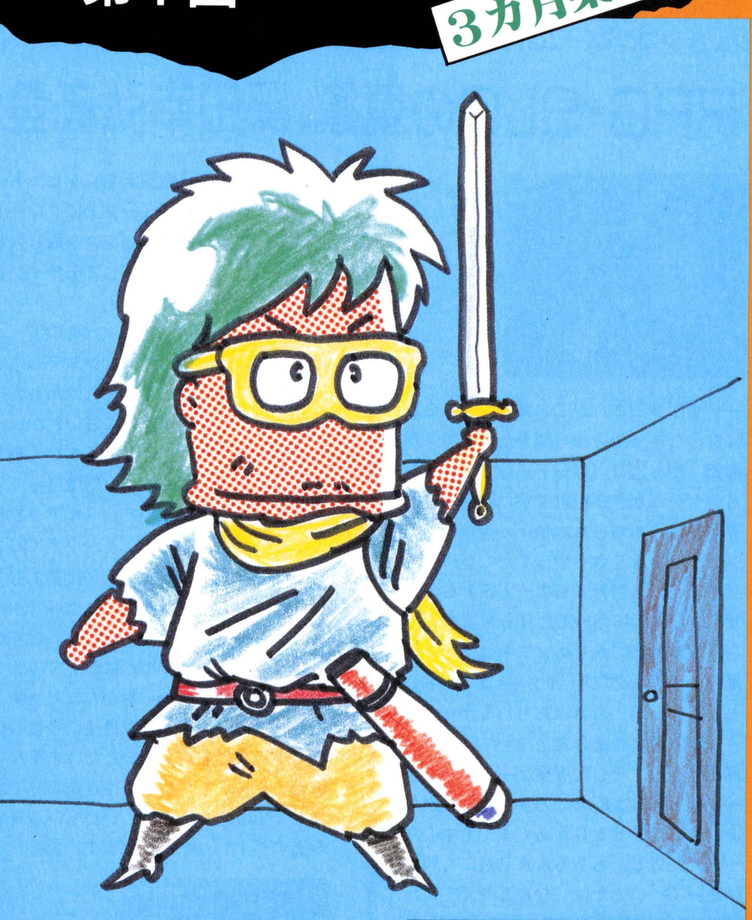
マンガ／赤井孝美

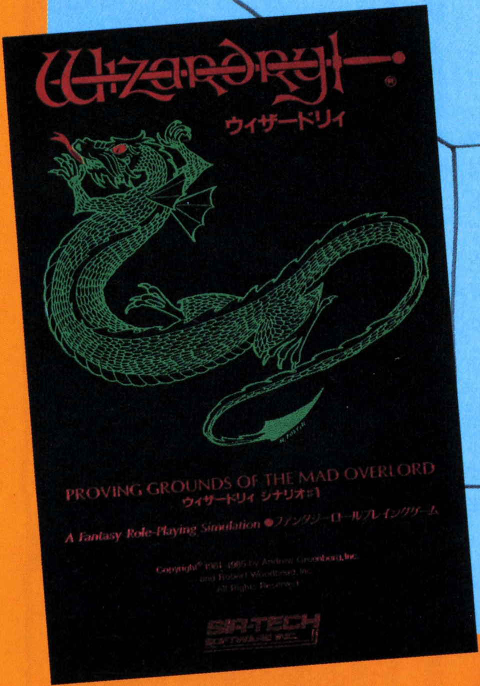
多摩豊のパソコンゲーム考現学II

ウィザードリィ

第1回

3カ月集中連載





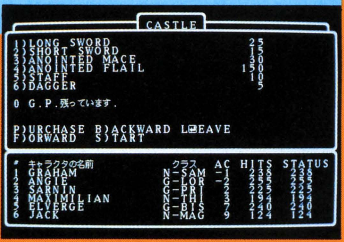
前回、大(?)好評のうちに終了させていただきました、コンピュータゲーム教養講座「パソコンゲーム考現学」、装いも新たに再登場でございます。

今回は、睡眠不足の元凶、ロールプレイング・ゲームというジャンルを確立した"あの"『ウィザードリィ・シリーズ』を徹底的に分析してみることにしましょう。

それでは、『ウィザードリィ』のおかげでフランス語の単位を落としかけた多摩豊センセイ、どうぞ。



▼『ウィザードリィ』のオープニング画面。冒険の始まりだ



▶金を貯めて良い武器、防具をそろえるのも重要な要素だ

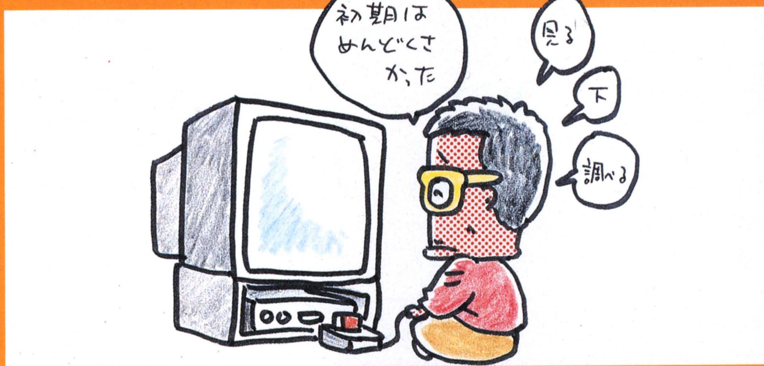


▶多種多様な敵も登場。これはこちらと同じくパーティを組んでいる

 イラスト／いしかわじゅん

チャプター1

RPGの元祖



いやー、それでニューオリンズなんだけど……え？　それはもう終わった？あ、これ、教養講座ね……ゴメン。

失礼いたしました。多摩豊です。

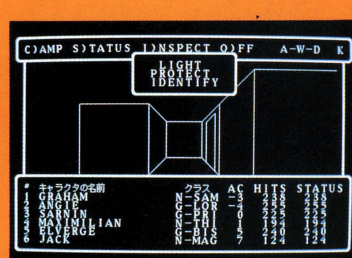
最近発売される新作ソフトを見ておりますと、そのほとんどがＲＰＧと呼ばれるジャンルのゲームになってきているようです。こういったことは、じつは10年前にはまったく考えられないことでした。というのは、10年前には、ＲＰＧというものは世の中に存在していなかったからです。

ＲＰＧ、正確に言うとコンピュータロールプレイング・ゲームというジャンルは、1980年代の始めに登場したふたつのゲームソフトによって始まりました。そのふたつとは、ご存じ『ウィザードリィ』と『ウルティマ』です。

じつのところ、１番最初のＲＰＧと呼ばれるべきゲームは、このふたつではありません。しかし、知名度、完成度、そして多くのプレイヤーに与えた影響度などを考えますと、ＲＰＧというジャンルを確立したソフトは『ウィザードリィ』と『ウルティマ』ということになるのです。

私の知っている限りでも、この『ウィザードリィ』をやりたいがためにアップルを購入したという人物は数名ではききません。現在日本でもっとも有名なＲＰＧである『ドラクエ』の作者、堀井雄二氏や中村光一氏も、やはりこのふたつのゲームで初めてＲＰＧを知ったのです。

では、このふたつのゲームのうちで、どちらがよりＲＰＧというジャンルに大きな影響を及ぼしているのでしょうか？　それは『ウィザードリィ』です。はっきりと断言してしまいますが、現在の数多くのＲＰＧの基本的なシステムは、『ウィザードリィ』によってパソコンの世界に持ち込まれたものなのです。



▲多彩な魔法も魅力のひとつ

テーブルトークRPGとコンピュータRPG

コンピュータＲＰＧについて考えるとき、どうしても語らなければならないのがテーブルトークＲＰＧです。

テーブルトークＲＰＧは、1970年代の中頃、当時アメリカで吹き荒れ始めたファンタジーブームにあおられる形で登場したゲームスタイルでした。テーブルトークＲＰＧでは、プレイヤーはそれぞれひとりのキャラクターを演じ、ほかのプレイヤーが演じる数名のキャラクターとともに、架空世界の中で冒険を行います。そして、その冒険の過程でキャラクターは成長し、プレイヤーはひとつの物語を自らの視点で体験できるというわけです。

いちばん最初のテーブルトークＲＰＧは、1974年にゲイリー・ガイギャックスによってつくられた『ダンジョンズ＆ドラゴンズ（Ｄ＆Ｄ®）』です。そして、このゲームはあっという間に全米中に広まり、数万人というプレイヤーを得ることになります。当時のＳＦ・ファンタジー好きのアメリカの学生は、少なくとも一度はこのゲームに参加したのでしょう。そして、こういった学生のなかに、後に『ウィザードリィ』をつくることになるアンディー・グリンバーグ、ロバート・ウッドヘッド、『ウルティマ』をつくることになるリチャード・ギャリオット（ロード・ブリティッシュ）がいたわけです。



▲日本語版Ｄ＆Ｄ®のベーシックセット

チャプター2

『ウィザードリィ』のシステム

『ウィザードリィ』のもっとも偉大だった点。それは箱に入っていたということです（当時のゲームはすべてビニール袋に入れられていました）。

冗談はさておき『ウィザードリィ』によって確立されたシステムのなかでももっとも重要な要素は、〝プレイヤーが6人のキャラクターを操る〟ということでしょう。

『ウィザードリィ』以前のアドベンチャーゲームでは、プレイヤーはあるひとりのキャラクターを演じるようになっていました。これはテーブルトークRPGをコンピュータ化するという方針からすると正しい姿勢だったのですが、これではテーブルトークの〝パーティープレイの楽しみ〟は再現できませんでした。

RPGのおもしろみには、能力の異なった数名のキャラクーによって一つの任務を達成するという要素があります。ところが、もしプレイヤーがひとつのキャラクターしか演じることができないとすると、そのキャラクターは戦士であり、魔法使いであり、僧侶であり、盗賊でなければならなくなります。戦闘の技量も魔法も使えるというのは理想的なようにも思えますが、これではキャラクターによってプレイスタイルを変えるといったことができなくなります。

ここに登場した『ウィザードリィ』は、RPGのもっとも重要な部分である〝ひとりのプレイヤーが1キャラクターを演じる〟というシステムをあえて放棄しました。

プレイヤーは20人のキャラクターをつくることができ、そのそれぞれにさまざまな異なった特徴を持たせられるようになりました。そして、冒険に際してはこのなかから6人を選び出し、そのすべての行動を指示できるようなシステムにしたわけです。

ひとつひとつのキャラクターに能力から職業、装備できる武器や防具の差異が生まれて、初めてキャラクターの能力値というものに意味がでます。体力の高いものは戦士、器用なものは盗賊、頭の良いものは魔法使い。こういったキャラクターたちをそろえ、さらにこれをバランス良く育てあげてゆくという楽しみ、これはパーティプレイが実現されて初めて表現できるものだったのです。

このほかにも、ダンジョンの3D表示、ジョイスティックを使わないインターフェイスなど、『ウィザードリィ』によって確立され、現在RPGと呼ばれるジャンルのソフトに受け継がれているシステムは数多くあります。しかし、『ウィザードリィ』がRPGにもたらした最大の恩恵、それはこのゲームが大ヒットとなり、多くのプレイヤーに「RPGはおもしろい」と認識させたことでしょう。

アンディーとロバート

一般に『ウィザードリィ』の作者というとロバート・ウッドヘッドが有名ですが、じつは『ウィザードリィ』の原型を作ったのはアンディー・グリンバーグです。

コーネル大学でコンピュータを学んでいたアンディーは数多くのゲーム仲間を持っていました。ところが、ある日のこと、彼はそういった仲間たちと遊ぶゲームすべてに飽きてしまったのです。そんな彼に、友人のひとりがこう言いました。

「じゃあ、君のコンピュータでD&D® みたいなゲームをつくったらいいじゃないか」

そこでアンディーは買ったばかりのコンピュータに向かい、単純な迷路ゲームをつくったのです。テーブルトークRPGのようにプレイヤーがキャラクターを扱い、ダンジョンのなかで怪物と戦うゲーム。これが『ウィザードリィ』の原型でした。

アンディーのつくったゲームはあっと言う間に大学中で評判になりました。この評判を聞きつけてやってきたのがロバート・ウッドヘッドです。

ロバートもやはりコーネル大学の学生だったのですが、すでにサーテック社でプログラミングの仕事もしていました。テーブルトークRPGのコンピュータ化を考えていた彼が、同じ大学にそういったゲームをつくった人物がいるという話を聞いたのです。会いに行かないわけがありません。

ふたりは即座に意気投合しました。そして、プログラマーとしてより優秀だったロバートの力を借り、さらにふたりの共同のゲームデザイン作業を経て、アンディーのゲームは次第次第に『ウィザードリィ』へと進化していったのです。



▲かの有名な、ロバート・ウッドヘッド

チャプター3

なにがプレイヤーに受けたのか？

『ウィザードリィ』が多くのプレイヤーに受けた理由はいったいなんだったのでしょうか？　おそらくその最大の理由は、キャラクターを成長させるという新しいスタイルでしょう。

それまでのゲームでは、キャラクターはあくまでもゲームを終了させるために成長するものでした。ですから、ゲームの開始時点でキャラクターの能力に差があるといったシステムや、育て方によってまったく異なるキャラクターができあがるというようなことはなかったのです。(そもそも、キャラクターが成長するということ自体が珍しいことでした)。

『ウィザードリィ』では、最初にどういった能力値を持たせるかによって、キャラクターはまったく異なった育ち方をします。いったん魔法使いという職業を選んだなら、転職しない限り剣を持つことすらできない。こういった制限まで存在するのです。

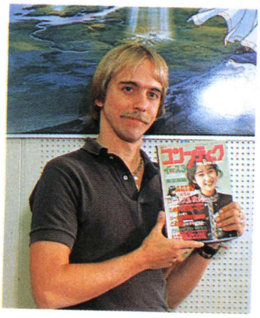
とりあえず一回ゲームを終了させるだけなら、13レベル程度に育てた戦士ふたり、魔法使いふたり、僧侶ひとり、盗賊ひとり、こういった編成のパーティを組めばよいでしょう。しかし、『ウィザードリィ』は、たとえ一回終了しても、さらにキャラクターを育て上げ、たとえばニンジャひとりなどといった特殊な編成でのプレイを楽しめる要素が残されてます。このため、たとえばレベル999のニンジャなどという途方もないキャラクターを目指すプレイヤーまで出現しました。つまり、ゲーム自体の終了以外に、プレイヤーは自分自身で勝手に目標を定めてプレイを続けることができたのです。

ゲームを終わらせる手段としてキャラクターを成長させるのではなく、ゲームそのものの目的としてキャラクターを成長させる。このスタイルはそれまでにないものであり、そのうえプレイヤーの創造心を十分に満足させるものでした。そして、多くのプレイヤーは、このスタイルを圧倒的に支持したのです。

こうして、多くのゲームデザイナーが影響を受けた『ウィザードリィ』は完成しました。しかし、『ウィザードリィ・シリーズ』の偉大な点は、このゲームが決してこの段階で立ち止まらなかったということです。

と、ここで誌面が尽きてしまいました。では、この後の話は次号ということにしましょう。

『ウルティマ』の誕生


▶ロード・ブリティッシュ

『ウィザードリィ』とほぼ同時期に世に出た『ウルティマ』。このもうひとつのＲＰＧは、当時まだ高校生だったリチャード・ギャリオット（ロード・ブリティッシュ）によってつくられました。

リチャードは、自分の学校にコンピュータの課程をつくることを頼みました。当時まだコンピュータはいまのように安くも手軽に買えるものでもなく、プログラミングの指導書もほとんど出ていなかったのです。

学校の先生はリチャードにおもしろい条件を出してきました。学校のコンピュータを使ってゲームをつくれたら、学校の単位をあげようというのです。これを聞いたリチャードは、彼が夢中になって遊んでいるテーブルトークＲＰＧを参考にしたゲームをいくつもつくりました。そのうちのひとつが『アカラベス』です。

リチャードが近くのコンピュータ・ショップの店長に『アカラベス』を見せると、それを売ってみてはどうだと言われました。別に売れても売れなくてもかまわないと思ったリチャードは、すべて任せました。すると、このゲームが結構売れたのです。ここでリチャードは考えました。

「最初から売ることを考えてつくればもっと売れるにちがいない」

こうして、リチャードは新しいゲームをつくり始めました。それが、『ウルティマ』だったのです。

次回予告!!

多摩センセイの語る『ウィザードリィ』の歴史、いかがだったでしょうか。今回はオリジナルの『ウィザードリィ』を中心に話を進めましたが、次回は話題を『２』、『３』に移してゆきたいと思います。ではまた来月、お会いしましょう。



安田均の

パソコン版 AD&D® 製作日誌



今年は絶対スキーに行くと誓って、行ってみたのはよいけれど、帰ってきたらたまっていた打ち合せだらけ。

新しいコンピュータ・ゲーム。いま、移植中、翻訳中のゲーム。もうすぐリリースされるゲーム。小説、ガイドブック、雑誌コラム……AD&D®だけでもこんなにあったとは。

おっと、ファミコン版も控えていた。というわけで、『ヒーロー・オブ・ランス』『プール・オブ・レイディアンス』のファミコン版にも期待してください。

パート19：たまには徹底的にゲームを紹介しようの巻

さて、今月はお約束の『ウォー・オブ・ランス』。ちゃんと遊びました。これは、なかなかヘビーなゲームだ。

〈ドラゴンランス・ウォー・シミュレーション〉とあるだけに、基本はバリバリのウォー・ゲーム。６角形のヘックスではなくて、４角マス目を使っているけれど、ちゃんとソラムニア騎士軍をはじめ、それに対抗するドラゴン軍などの部隊をクリン上に点在させて、それを移動させぶつけて戦闘結果を出し、勝利条件を満たそうというものだ。

シミュレーション・ゲームでも、いまややや古めかしい正統派ウォー・ゲームの感触が中心になっている。ぼくはもともとこの手の正統派ウォー・ゲームはそんなに好きではない。理由は、テーマや手法は別に嫌いではないけれども、あえて言うなら、背景にあまり魅力を感じないのだ。歴史ゲームはどちらかというと好きなのだが、ほら、よくあるでしょう、（日本人なのに）どうして第２次大戦のロシアの田舎の東部戦線なんかにそうまでこだわらないといけないのか、というものである。

まあ、これを言うとどうしてＲＰＧはそんなにファンタジーにこだわらないといけないのかということになって、要はなじみと好みの問題になってくるけれども、ボードのウォー・ゲームはちょっと場所・時代を限定しすぎることで、せっかくすばらしい手法を持ちながら、ファン層まで限定してしまったような気がする（まあ、いくら言っても、ファンの少なさを、開き直りの理由に使っているようなマニアも多いから仕方ないか）。

その意味から言うと、『ウォー・オブ・ランス』には燃えた。ヘビーだけれども、おもしろい！　もとのシミュレーション・ゲームのおもしろさ、興奮が、個人的になじみのある〈ドラゴンランス〉の世界で展開されていて、しかも作っているのが、この種のウォー・ゲームをコンピュータ・ゲーム界に広げてきたＳＳＩ社だから、いったん引きずり込まれたら止まらないのだ。

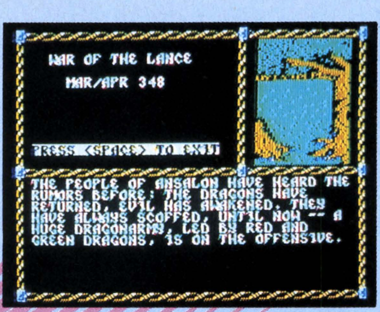
プレイヤーは二手に分れ、片やクリンの支配を狙うドラゴン軍、もう一方はそれに抵抗する勢力となる。こちらは、ソラムニアをはじめとする騎士やシルヴァネスティらのエルフ、その他ケンダーやドワーフらも含まれる。

ゲームはシナリオ形式（４つ）でもキャンペーン形式でも進められる。シナリオだと、ドラゴン軍のクリン支配の戦いの順に〈シルヴァネスティの戦い〉〈ソラムニア平原の戦い〉〈ケンダーの奇襲〉〈カラマンの戦い〉と並ぶが、結局はキャンペーン・ゲームを行なっているようなものなので、どちらをしてもあまり変りはないだろう。

さっきも書いたように、ゲームの基本はクリンの上で、自軍の持ち部隊を動かして戦い、勝利条件（コンピュータ・ゲームでは数値バランスとして表される）を目指すウォー・ゲームだが、いかにも「ドラゴンランス戦記」らしい部分が２つ付け加えられていて、それが楽しい。これが、“キャラクターたちの探索行”と“外交戦”だ。

“キャラクターたちの探索行”とは、小説でもおなじみなように、この戦いではドラゴンランスやオーブなどが重要になってくるので、それらアイテムを探しに行くというもの。これをソラムニア側はタニス、レイストリンらいつものキャラクター15人が、ドラゴン側はドラゴン卿をあらわすいろとりどりの竜11匹が行なう。もちろん、大きな世界で展開されるウォー・ゲームだから、これらの探索は指定しても結果が表示されるだけだが、ベレムやトー

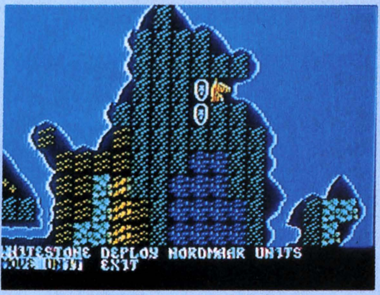
 イラスト／中野豪



▲『ウォー・オブ・ランス』、APPLE版の画面



▲右のほうにドラゴン軍がいる



▲ヘックスが気にならぬのが心地良い？

ドがすぐに負傷したり、捕まったりするのをターンごとに見るのは可笑しい（助けに行ったりしなければならないのだが）。

もう一つの外交戦は、もっとゲーム的。ソラムニア側は最初2つの地域しか同盟に参加していない。これをターンごとに外交使節を送って、自分側に好意を持つように仕向け、やがては同盟関係を結んで、そこの軍が参加してくれるようにしないと、強力なドラゴン軍には到底かないっこない。

もちろん、ドラゴン側も似たようなことをしてくるし、こちらはもっと強圧的な征服によって、それを行なう。この、どこに外交的な力点を入れるかでもゲームが左右されるのが、通常のウォー・ゲームにプラスアルファされる要素となっておもしろいのだ。

かくして、最初は少ない国とドラゴン軍の争いだったものが、片や征服によって、片やその脅威に対抗する同盟によって、巨大な戦争に突き進んでいく。

それにしても、ドラゴン軍の戦争の仕掛けは早い。最初のシルヴァネスティの戦いなどは、どうあがいてもドラゴンの急襲の前に、ソラムニアの援助が間に合わず、被害を最小限にくいとめることくらいしかできない。書き忘れたが、このゲームでは部隊にも特殊な戦力がいて、ドラゴンや魔術師には強力な能力が付与されている。これらを目一杯使われると、いくらエルフといえども、勝てないのだ。

こうした戦いが以後続かないためにも、英雄たちのアイテムの探索を成功させ、外交戦を有利にもっていかないと苦しい。それに、いわゆるウォー・ゲーム的な戦術能力も必要になる。

部隊同士の戦闘になると、このゲーム、オプションとして、それを簡単なグラフィックで実際に見せてくれる。最初は部隊の配置までできるように考えてあったのかもしれないが、最終的には煩雑すぎるとして、自動戦闘（つまり、ながめているだけ）になったようだ。これは、勢力が5分5分だと、見ているだけでもなかなかはらはらする。

結論として、煩雑なウォー・ゲームをそのまま取り込んだにしては、かなり興奮度の高いゲームになったと思う。

欠点としては、SSI社のウォー・ゲームらしく操作性が相変らずそんなに良くないのと、時間がかかることだろう。それに、ウォー・ゲームに慣れていない人（あるいは、「ドラゴンランス戦記」に詳しくない人）には、とっかかりの戦法がややわかりにくいことだろうか。

日本版に移植するときには、この辺りは今度は徹底して直したいな、と思う。それだけ、良くできていて、おもしろいゲームなのだから。



コンプティークのポニーキャニオン

プレゼント版

AD&D® 大楽勝クイズ月報



パンパカパーン、今月のハイライト！　う〜む、なつかしいな〜、なんて思った人は若くても20代後半ね。てなことは、スミっこに置いといて、お待ちかね「AD&D®大楽勝クイズ月報」（あ〜長い）であります。

今月は、先月に比べるとチョッチ難しいかな、と思うが、またもや豪華賞品が当たるから、どしどし応募するように。いつまでもあると思うな親とAD&D®大楽勝クイズ月報の締切り、ということわざもある。急ぎなさい、よいね。

4月号の第1回AD&®Dクイズにとんでもないバグがありました。詳細は6月号のこのコーナーで報告しますが、とりあえず読者のみなさん、ごめんなさい!!

【今月は『ヒーロー・オブ・ランス』の人物当てクイズだよおおん】



❶ケニシュ族出身で僧侶系魔法を使う女性。リヴァーウィンドの恋人

❷弓と剣を使う戦いの勇者。ゴールドムーンを愛し、身を呈して守る

❸好奇心旺盛なケンダー族。ワナを見つける能力があり、スリングを使う

❹勇猛なドワーフ。斧を武器に、小型キャラとの戦いを得意とする

❺エルフに育てられたハーフ・エルフ。弓と剣の名手でパーティのリーダー的存在

❻レイストリンの兄。戦闘の達人で、接近戦に威力を発揮する

❼キャラモンの弟。幼くして魔法を習得し、杖を得る。魔法使い系呪文の使い手

❽誇り高いソラムニアの騎士。若いころキャラモンに出会い、強い友情で結ばれる

左の8人の人物（Ⓐ〜Ⓗ）と、その人物の説明文（①〜⑧）を結んでください（例：Ⓐ−（①））。

応募ハガキの「⑤好きなファンタジーは？」というのは、ファンタジー系の小説、パソコンゲーム、テーブルトークゲーム、なんでもＯＫ。あなたの好きなものの題名を書いてください。

◉応募の締切り：1990年５月７日

応募ハガキの書き方

（裏）

❶クイズの答
Ⓐ−（　）　Ⓔ−（　）
Ⓑ−（　）　Ⓕ−（　）
Ⓒ−（　）　Ⓖ−（　）
Ⓓ−（　）　Ⓗ−（　）
❷住所
❸氏名・年齢
❹電話番号
❺好きなファンタジーは？

（表）

102-□□
41円切手を貼ってください
東京都千代田区九段南4−7−16
市ヶ谷ＫＴビル
コンプティーク編集部
AD&Dクイズ係

今月のプレゼント

ドラゴンランスカードゲーム　20名様



▲正解者の中から抽選で20名に進呈だ！

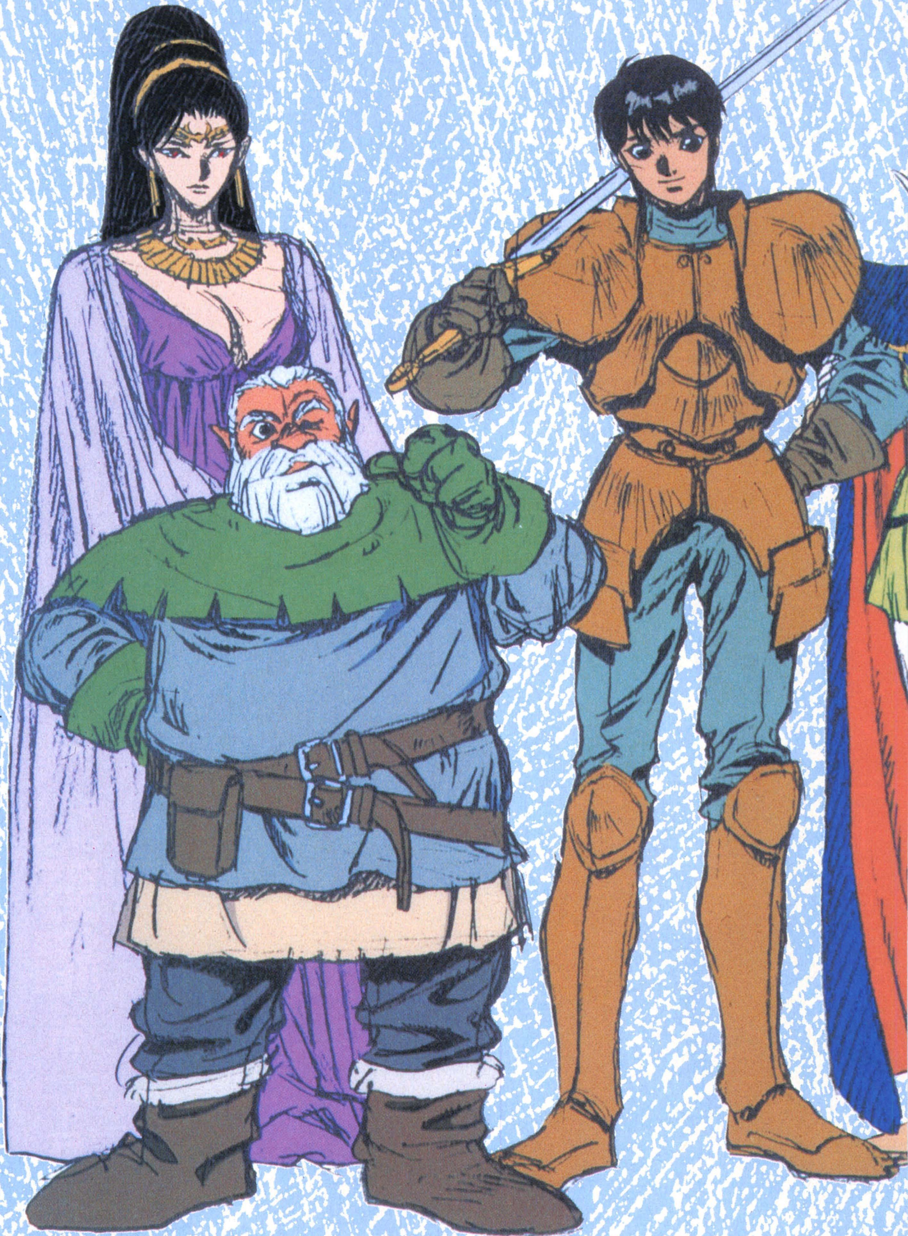
 ★雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。

OVA版

ロードス島戦記

オリジナルビデオアニメ最新速報

『ロードス島戦記』ファンのみなさま、お待たせしました。日本一早い、OVA情報をお届けします！　今号ではアニメ版のキャラクター設定とストーリーを大公開しちゃいます！

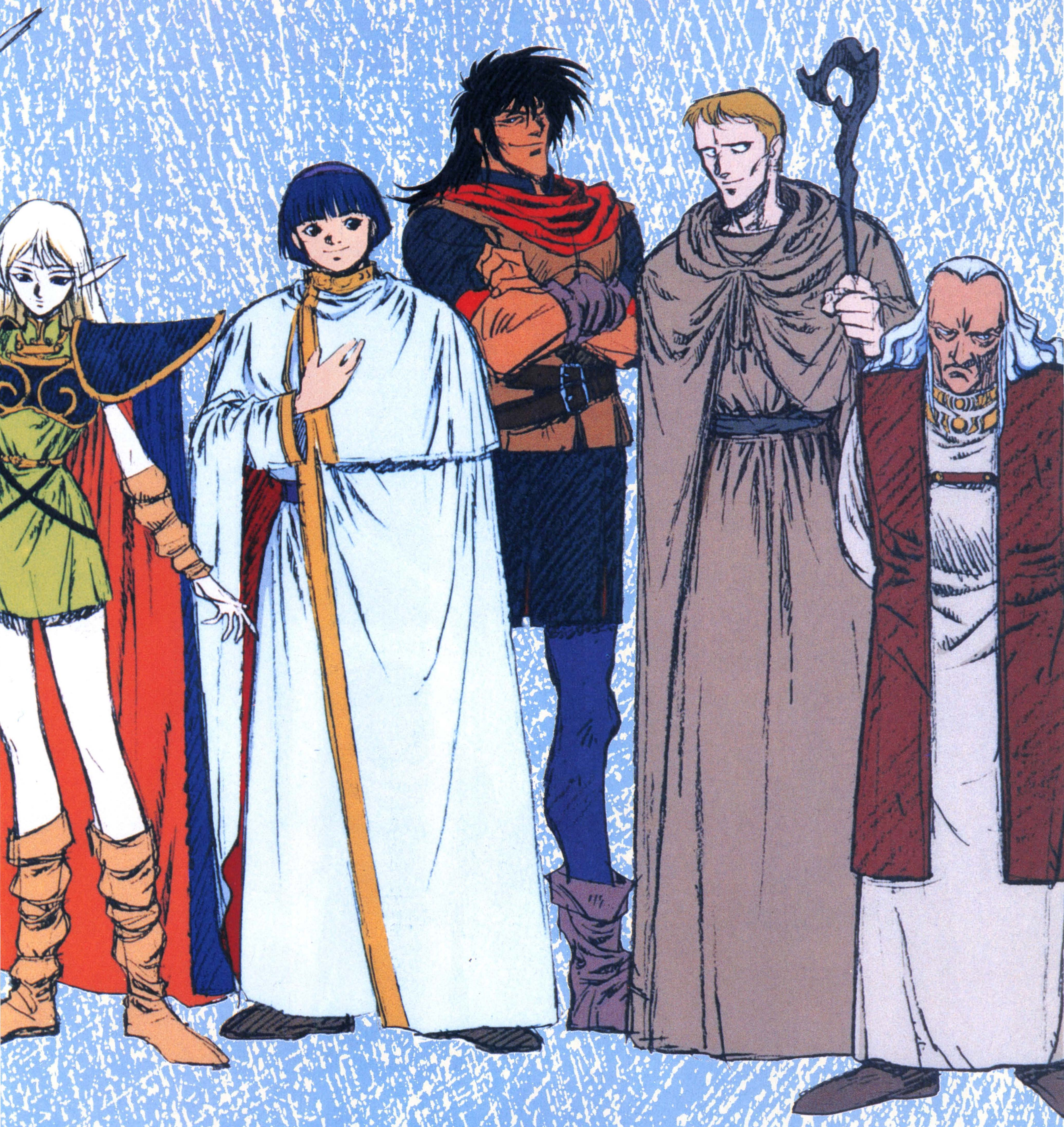


先月号ではＯＶＡの情報をお休みしちゃってごめんなさい。でも、発売日も決定したし（くわしいことは85ページに書いてあるぞ）、アニメ版『ロードス島戦記』の制作は着々と進行しているから、心配しないで待っていてくださいね！

さて今月は、キャラクター設定の決定稿を紹介することにしましょう。上のセル画は、アニメで実際に使われる設定をもとにかかれたものです。これを見た人には、出渕裕さんが創りだしたキャラクターを、結城信輝さんがみごとにアニメ用に設定しなおしてくれ

　原画／結城信輝

キャラクター設定決定稿初公開だ！



ていることがわかるよね？　「出渕さんの描くイラストの微妙なラインは、アニメに再現されるはずがないからイヤだ！」なんていう声も一部にはあったようだけど、このセル画を見てもらえば、そんな心配もふきとんじゃうと思うぞ。彼らが動いているシーンを想像するだけで……うーん、ドキドキしちゃうぜ！

そうそう、ここに登場しているキャラクターはアニメ本編に登場するわけだけど、それ以外にもかなりのキャラクターが登場することが決定しているみたい。その辺の細かい情報が手に入ったら、また紹介しようと思っていますのでお楽しみに。

このＯＶＡは、すべての『ロードス島戦記』ファンに納得してもらえるような、すばらしいデキになること間違いなし！　ファンのみなさん、首を長～くして待っていてくださいな！

OVA版ロードス島戦記は こうなるのだ!!

第一弾は、壮絶なる神々の戦い、主要キャラ総登場とおいしい所がギッシリのオリジナルエピソード!?

ストーリーだけど、小説版をもとにオリジナルストーリーを交えながら展開されていくっていうのは以前お伝えしたとおり。でも、第1巻の冒頭から神々が戦っちゃうというから、もうビックリ！

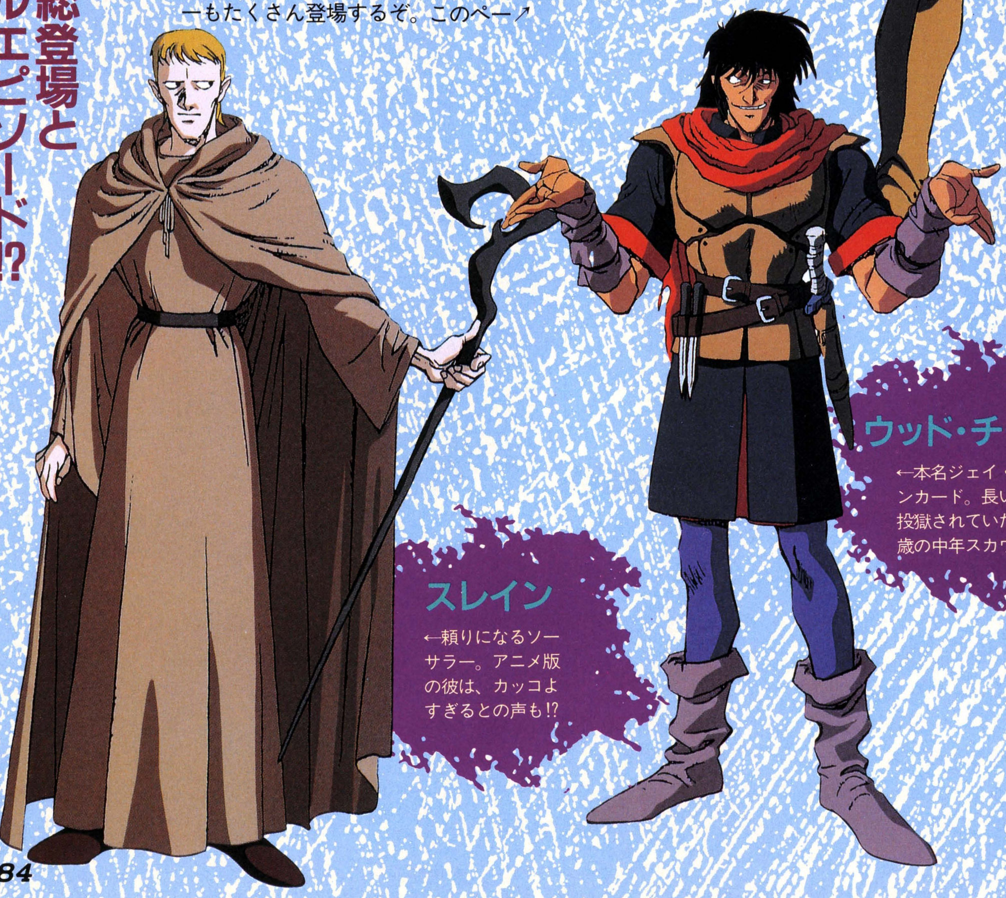
神々の時代の最後にファリス率いる光の神々と、ファラリス率いる暗黒の神々との間で全面戦争が起こったことは、ファンのみなさんならご存じのとおり。その中でロードス島が生まれた原因とされている、破壊を司る女神カーディスと、創造を司る大地母神マーファとの戦いがアニメで描かれるというのだ。そのころはまだ肉体を持っていたふたりの女神が、いったいどのような攻防を繰り広げたのか……それは見てのお楽しみ！

もちろん、おなじみのキャラクターもたくさん登場するぞ。このペー↗



パーン

→本作品の主人公。アニメのほうも、彼を中心に物語が進行していきます。クラスはナイト



ウッド・チャック

←本名ジェイ・ランカード。長い間投獄されていた40歳の中年スカウト

スレイン

←頼りになるソーサラー。アニメ版の彼は、カッコよすぎるとの声も!?

↗ジで紹介しているメンバーはもちろん、モスの大賢者ウォートやヴァリスの英雄王ファーン、さらにはフレイムの傭兵王カシューまで出てきちゃうという超豪華版なのだ。ちなみに第1巻でストーリーの中心となるのは、ドワーフの大トンネルでのイベント。小説版では省略されていたエピソードだけに、どんなふうに映像化されるのか楽しみだね！

映像といえば、いままで想像に頼っていた魔法や剣による戦いを映像として見ることができたり、リプレイや小説版では語られなかった細かな仕草―たとえば、火打ち石で火を起こすシーンなど――も見ることができるかもしれない。これまた興味深いところだぞ。

第1弾は6月30日発売

さて、気になる発売日だけれど、6月30日に正式決定しました。価格は消費税込みで4800円。本屋さんか、角川書店・通信販売課に注文すればOK。確実に手に入れたい人は、いますぐ本屋さんで予約しておきましょう。なお、全巻予約すると、特典がもらえるぞ！

第2巻以降は8月から毎月1本の割合で順次発売予定。こちらもお楽しみに！





緊急掲載
最新情報を入手!!

天と地と

4月号のエクスプレスでも紹介したように、
今年6月23日公開の角川映画、『天と地と』がSLG化される!
第一報以来追跡してきた本誌では、
最新情報を中心に、今月も緊急速報しちゃうのだ。
今回のメインディッシュは迫力のグラフィック
の数々。じっくりと堪能してくれ!!

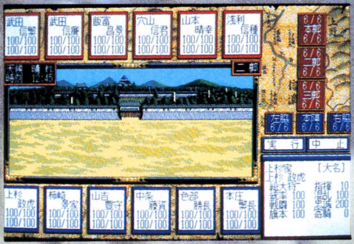
製作快調 戦国シミュレーション!

戦国ものといえば、光栄の『信長の野望』シリーズや、本誌でおなじみの黒田幸弘氏（クロちゃん）がデザインしたシステムソフトの『天下統一』、ウルフチームの『斬』など、強豪ひしめく激戦区だ。そこへ殴り込みをかけるだけあって、やはり『天と地と』はただのゲームではなかった。

そもそも、ＳＬＧの『天と地と』には、原作が二重に存在する。いうまでもなく、ひとつは映画。もうひとつは、その映画の原作でもある、海音寺潮五郎の小説だ。ちなみに単行本は上下巻、文庫は全５巻で好評発売中。



▲これはメイン画面の冬バージョン。山ひだの陰影も美しい、みごとな雪景色だ



▲攻城戦画面の城。これに向かって、将兵が突進するわけ。遙かに見えるのは天守閣



▶拡大マップの原型は見てのとおり。中央左上の富士山には、なんとあの富士五湖が

四季おりおり、まさに日本百景!?

角川書店刊の小説では、長尾景虎の誕生から筆を起こし、国内での反乱鎮圧や家督争い、諸国視察の旅などで、前半は終わってしまう。後半は、関東管領（室町幕府の役職）の養子となり、上杉謙信と名を改め、関東の北条氏や信玄との戦いへと物語が進む。そのあいだに、宇佐美定行の娘乃美との交流があったりして、最後は川中島での信玄との決戦でしめくくられるわけだ。映画の場合、謙信の幼年期は省略されるが、春日山城主となったあとは、おおむね小説と同じ展開だ。

こんな感じで、原作はどちらも、川中島の合戦がクライマックスになっている。ところが謙信は、このあとも20年近く生き、さまざまな敵と戦っているんだ。そんなわけで、ゲームのほうでは、そのあとの物語も含んだものになる予定。ようするに、謙信の一代記的ゲームになるわけなんだな。軍神と畏れられた謙信だから、当然、ゲームのほうも合戦重視になるということだ。これは楽しみだね！

●コナミ☎03-264-5678 ●PC9801シリーズ／価格未定 ©コナミ、角川書店

共同開発 コナミ 工画堂スタジオ とは、マイッタ!?

前号の段階では、コナミ単独の名前で発表されたんだけど、新たに工画堂スタジオの名前も明らかにされた。どうやら共同開発らしい。新しい試みだ。しかも、角川書店と東映の全面的なバックアップで、グラフィックやサウンドは、映画の要素を取り入れた、超リアルなものになるとか。



▲メイン画面左下のセクションは、イベントなどのイラストが出る。これは冬の春日山城



▲降り積もる雪に対して、こちらは緑も鮮やかな、夏の春日山城だ

イベントなどのイラストは、すべて新しく描き起こしたものだ。ただし、映画の設定を利用したものになっているから、大名や武将の顔も、映画に登場している場合は、演じている俳優をモデルに描かかれているんだ。ユニットも、原則として、映画に使われた旗印をもとにデザインされる。プレイヤーの旗なんて、「毘」の字が入ってるぞ。

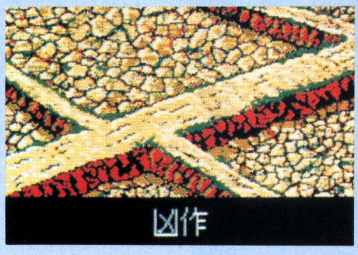
音楽のほうも、オープニングとゲーム中に流れるものは、映画で使われる



▲包囲戦は攻城戦とは別扱い。攻城戦の画面には入らないで処理される



▲新田開発は、このゲームでも数少ない内政コマンドのひとつ。重要との情報あり



▲戦国ＳＬＧのイベントといえば、この凶作だ。ほかのイベントについては、続報を待て

曲をアレンジしたものになる予定だ。

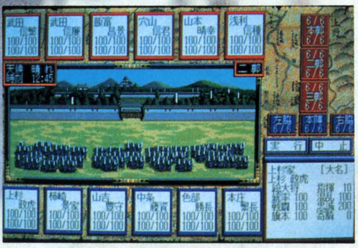
そんなわけで、ゲームの全体的な雰囲気は、まるまる映画のイメージでかためられている。ほとんど謙信になりきって遊べるぞ。

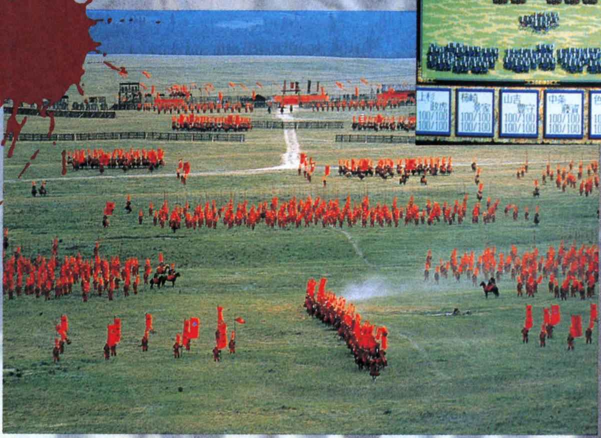
疾風怒濤リアルな合戦シーン

激突する人馬、轟く喚声。合戦は迫力だっ!!

初公開の合戦画面は、疑似３Ｄの精密なグラフィックが売り物だ。しかも、合戦重視というだけあって、野戦、攻城戦にそれぞれ別画面を用意したり、けっこう泣かせてくれる。

もちろん、画面だけではない。このゲームは、戦国もので初めて、軍団編成システムを採用したんだ。１軍団は最大16人で構成され、この全員が合戦に参加できる。その上、大名家の最大武将数は50人。しかも、軍団単位でまとまって移動するから、この人数でも操作性は大幅に向上しているんだ。


▲攻城戦では、落城までに３つの郭を占領しなければならない。従来にない新システムだ




◀▲合戦画面での軍勢。敵の布陣がむこうに見えている。左は映画の合戦シーン。このふたつを比較してみてほしい。ゲームのキャラクターは、待機する部隊の感じがよく出ている

ストーリーを重視していることも、大きな特徴のひとつだ。歴史の流れと可能性を再現するだけでなく、小説や映画のエピソードもたっぷり取り入れられ、イベントによっては、武将が改名することもあるらしい。

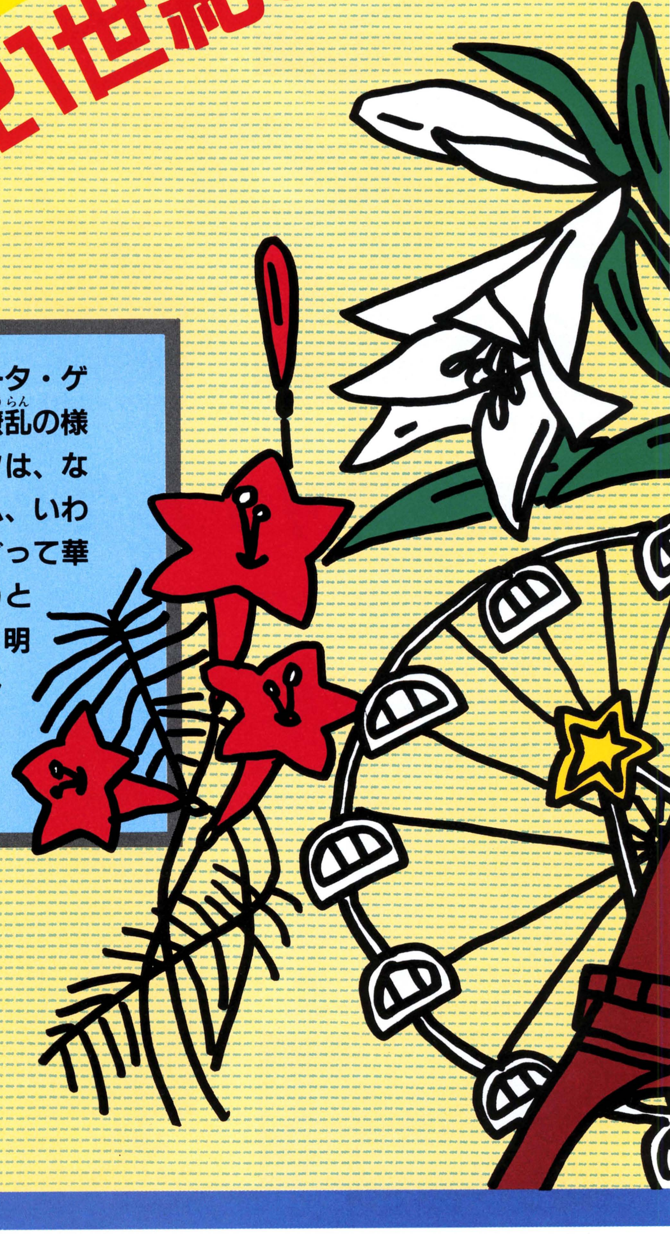
戦国ＳＬＧ『天と地と』の発売は、6月の映画公開と同時になる予定。本誌では、『天と地と』発売まで、新情報を追跡するぞ。次号では、いよいよデータ関係の情報を入手できそうだ。期待してくれ。

写真提供：東映、角川春樹事務所

特集 花の
21世紀のゲーム

20世紀も余すところ11年。コンピュータ・ゲームもいよいよ爛熟期に入り、百花繚乱の様相を程しておる。今回コンプティークは、なかでも最先端のニュータイプ・ゲーム、いわゆる“ゲーム・スーボー”を選りすぐって華華しくも大特集。ゲーム界の名花(?)と謳われる黒田、多摩、安田、各氏の、明日のゲームに向けてのコラムも括目して読むべし。

※コンプティークは『花の万博』とは一切関係有りませんが、陰ながら応援しています。



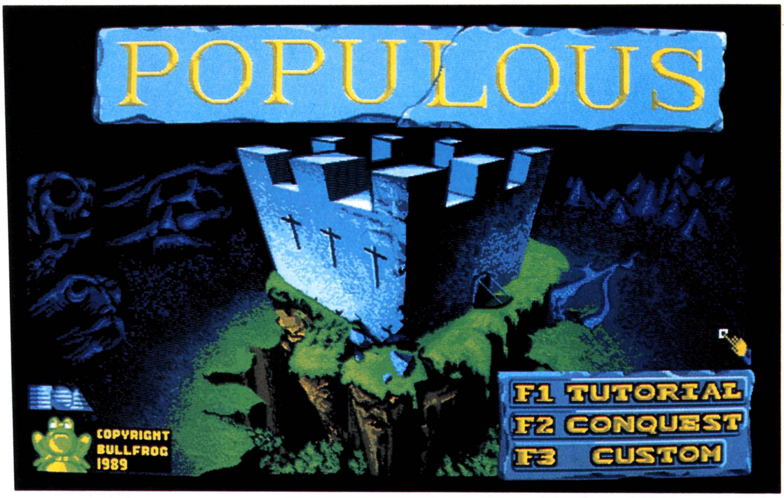
ゲーム万博に向けて!!(笑)



ポピュラス&シムシティ

なんてったって、この春の注目ソフトといったら『ポピュラス』と『シムシティ』の黄金コンビ。今月もまたまたドーンと紹介しちゃうぞ！　先月は書けなかったワザのかずかず、とくと見てくれ!!

ついに登場、神のゲーム…いや、悪魔のゲーム!?



この春の注目ソフト一番手、『ポピュラス』のPC98版と68K版がついに発売になった！　いやあ、迅速な移植感謝感謝。世界で評価を受けたゲームがこんなに早く遊べるなんて、うれしいったらないね。どお、ドップリつかっちゃって眠れない夜を過ごしている人も多いんじゃないのかな？

先月号でも紹介したけど、『ポピュラス』っていうのはイギリス生まれのシミュレーションゲームなんだ。おおもとはAMIGAっていうパソコン用につくられたゲームで、去年ヨーロッパとアメリカでバカウケしたという超人気作。現在IBM-PCやATARI STにも移植されて、シナリオディスクも続々と発売されている。

こうした人気の秘密は、『ポピュラス』のテーマがちょっと変わっているからなんだ。なんとプレイヤーが神として君臨して人類を繁栄に導き、同じく悪魔の率いる者たちと戦わせて滅ぼしてしまうという、なんとも宗教的っていうか金魚鉢っていうか、ミョーな味わいがあるからだと思う。

右上の写真を見てほしい。まずプレイヤーは細々と生活している人類に天地創造の奇跡を起こして、住みやすい土地を与えるところから始めなくてはならない。山を削り谷を埋め、平坦で農業に適した土地をつくってあげるわけだね。そうしているうちに、家が大きくなって数も増え、村が誕生し、ついには町ができあがる。人口がどんどん増えてく過程は見ていてじつに楽しい。

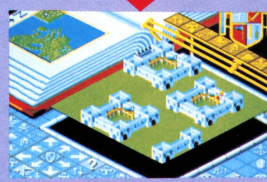
さて、信者には優しい神も異教徒には冷たい。こんなふうに自分の信者を助けている一方で、同じ地上のどこかにいる敵……つまり悪魔（コンピュータ側）が育てている人類のことだね……の町に地震を起こしたり山をつくったりして妨害し、その発展をじゃましていくわけだ。当然悪魔側も同じように妨害工作をしかけてくるので、ここにし烈な争いが起こる。起こせる奇跡や天変地異は信者の数によってだんだん強力になっていくため、最後は地表を洗い流す大洪水を起こしたり底なし沼を誕生させたりとどんどんエスカレートしていって、文字どおり泥沼の戦いになっていく。こうして最終的にお互いの信者同士を戦わせて、生き残ったほうが勝ちというわけだ。

なんだか神も仏もないような設定だけど、これが最高におもしろい！　戦いの舞台となる世界の設定もたくさん用意されており、しかも単にマップが変わるだけじゃなくて環境や敵の思考までも変わるようになっているのだ。

ポピュラスはこんなゲームだ



◀原始的な生活をしている人類



◀神の力により都市が生まれ、人口も増えた。



◀異教徒との戦い。一方が滅びるまで続く



◀決着がつけば面クリ。新世界に舞台は移る

●イマジニア☎03-343-8911●PC98、X68000（ポピュラス）PC98、DYNABOOK（シムシティ）
●ポピュラス発売中、シムシティ６月発売予定

7・1 TUTORIAL

汝、まず神の志を学ぶべし

さてもうちょっと詳しい話に入ろう。ゲームを起動すると、オープニングデモの後にタイトルと、そしてゲームメニューが表示される。選べるのは3種類。そのうち最初のやつがコレ、TUTORIAL（練習）だ。『ポピュラス』はおもしろいんだけど、プレイする前に知っておかなきゃならないことも結構ある。神の起こせる奇跡や天変地異なんていうのがその部類に入るね。たとえば地震をといっても、それがどんな効果があるのかはとりあえずやってみなきゃわからない。だからこのモードでいろいろ実験やテストプレイができるようになっているんだ。

まず敵の攻撃が穏やかだから、じっくりと自分の町づくりに専念することができる。どうしたら人口が増えるのか、そしてどうしたら家が早く成長してくれるのかについて勉強しておこう。とくに、家が大きくなっていく過程についてよく知っておいたほうがいい。

それから、大切なのはやはり奇跡の効果とそのかわしかただね。TUTORIALモードでは始めからサイコパワー（奇跡を起こすために必要なエネルギー）が高く設定してあるので、いろんな実験ができる。地震の起こしかた、底なし沼のつくりかたなどとともに、それを相手にやられたときどうやって復興したらいいのかについても、よく考えておこう。こちらが起こせる奇跡は、当然相手も起こすことがあるからだ。

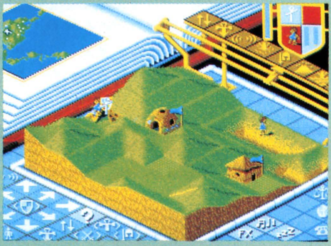


▲各種の設定画面。敵の攻撃態度や奇跡の制限を行うことができる。まずはこれで勉強！

かよわき人類に与えられた地は4種類

戦いの舞台となる世界は4種類。おのおの特徴や難易度がちがうため、これらについてよく知っておくことが大切だ。環境から受けるダメージや人口増加の割合などを考え、信者たちに効率よい町づくりをさせる必要があるだろう。砂漠や氷原は環境が厳しいだけに人口も伸び悩み、サイコパワーを得にくい。要注意だ。

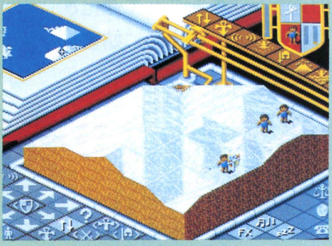
草原



もっとも難易度の低い環境。土地が平坦であれば、どんどん人口が増え、あっというまに大きな城ができあがる。また自然から受けるダメージが小さいので、外を歩いているうちに体力が尽きて死んでしまう者も出にくい。

人口増加率	High
環境のきびしさ	Low
難　易　度	Low

氷原



人口が増えにくく、家がなかなか大きくならない。4種類のなかではもっとも厳しい環境。自然から受けるダメージも大きく、あまり長い間外を歩かせておくとたちどころに凍死してしまう。家のつくりかたがポイントだ。

人口増加率	Low
環境のきびしさ	High
難　易　度	High

砂漠



人口の増えかたはさほど悪くもないが、環境から受けるダメージは4種類中もっとも大きい。草原を歩くときに比べて、8倍もの体力を消耗してしまう。十分体力を蓄えさせてから植民に出させたほうがよいだろう。

人口増加率	Medium
環境のきびしさ	High
難　易　度	High

溶岩



人口の増加もほどほど、そして環境から受けるダメージもほどほどである。とはいえ、草原と同じつもりでやっているとなかなか人口が増加しないのでムリは禁物だ。大切に家を大きくするよう心がけたい。

人口増加率	Medium
環境のきびしさ	Medium
難　易　度	Medium

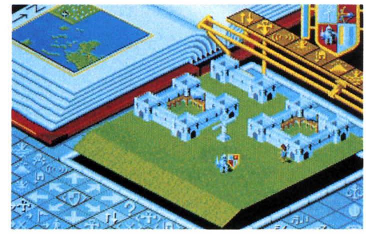
7・2 CONQUEST

闘え！　そして地上に神の教えを広げよ！

人口の増やしかたや奇跡の効果など、しっかり勉強したら、いよいよ本番だ。敵も手加減なしで攻撃してくるから、TUTORIALのようなわけにはいかない。ボヤボヤしていると、アッというまに地震や洪水をしかけられて終わってしまうぞ。

CONQUESTに用意されているのは、なんと全部で500シナリオ。といっても、実際はクリアしたときのスコアに応じて面を跳ばしていってくれるから、実際にプレイするのは50面ぐらいになるようだ。まあ、それでもかなりの面数だけど『ポピュラス』のおもしろさや難しさを知るにはこのくらい闘わなくっちゃね。

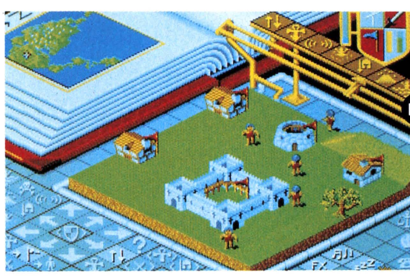
ついでに面クリしたときに高いスコアを出す方法を教えちゃおう。イマジニアからの情報によれば、あまり派手な奇跡を使わないようにするってことらしい。つまり地道に土地をならしていかなきゃならないわけですごく辛いんだけど、我慢すればするほどスコアは高くなっていくのだ。



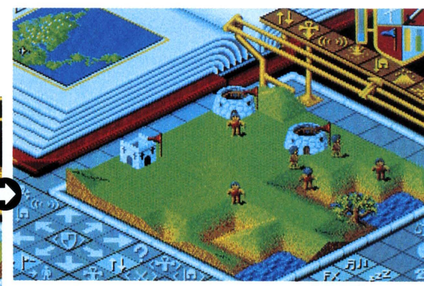
▲用意されたシナリオは500。キャンペーン形式になっている

必勝法その1 敵の町を許すな

サイコパワーは人口によって決まる。だから敵の人口が増えないようにじゃましてやれば、こちらが攻撃される危険性も減るわけだ。そのためには、敵の都市が完成したら即地震か沼を起こして退化させてしまうこと。こまめに妨害し、大都市の存在を許すな！



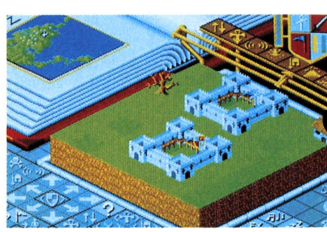
◀敵の都市を発見！　こんなのを見逃していたら何をされるかわからない



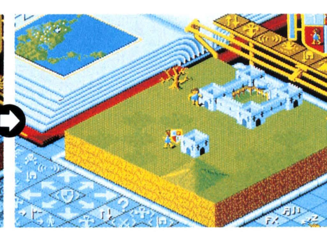
▲すかさず地震を起こして壊滅させる。しばらく復興できないはずだ

必勝法その2 大きな城から人を出させろ

家には人口の容量があり、余裕があるうちはほかを開拓しようとする人間が出てこない。これでは開拓できる範囲が広がらず、時間のムダ。で、右の写真のようにある程度の人口になったら、わざと土地を潰して家を退化させてしまおう。こうすればその家に住めなくなった人間はほかの土地を目指し、神が手を加えられる土地の面積が広くなる。潰した家も、すぐに平地にしてやれば、あっという間にもとどおりになる。



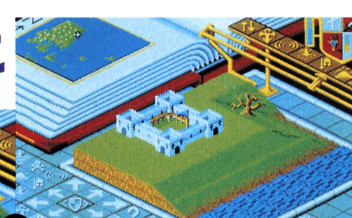
▲大きな城になったが、そのために人が出てこなくなってしまった



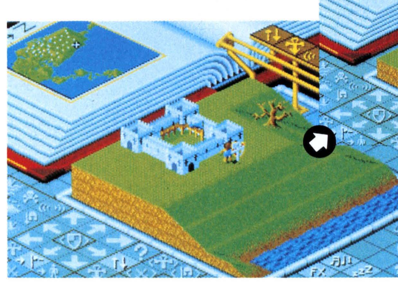
▲ちょっと隆起させて城を退化させる。これで植民者が散っていく

必勝法その3 洪水を効果的に使え

面が進むと敵の攻撃も厳しさを増し、なかなか勝てなくなってくる。こんなときは洪水を使って一気に形成逆転を狙うのが有効だ。しかし、困ったことに洪水は敵味方の区別なく一様に被害が出てしまう。だから、最初からそのぶんを見越して土地を３段程度の高さに積んでおく必要がある。



▲洪水後。こちらも一段ぶん浸水したが、敵は完全に壊滅した。肉を切らせて骨を断つとはこのこと



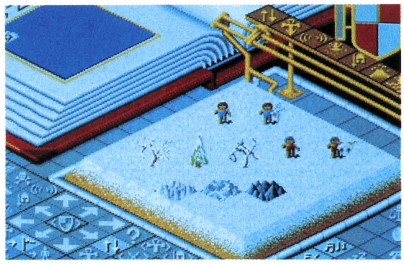
◀洪水前。敵もかなり勢力を持っている。そろそろ決着だ！

7・3 CUSTOM

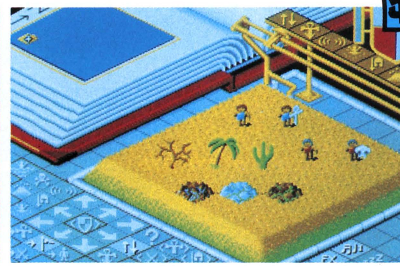
新たなる地を創造し、神として生きよ

そして、全部の面を戦い抜いたプレイヤーのために、『ポピュラス』にはマップエディタや対戦モードもついている。

マップエディタは、自分の好みの地形や環境をつくりだし、より難易度の高いゲームに挑戦できるというもの。ありとあらゆるテクニックを駆使しないと勝てない面、なんていうのを考えてみるのもいいね。



▲氷原用のキャラクターを配備したところ。木や岩が微妙にちがっていて楽しい



▲こちらは砂漠用のキャラクター。木の代わりにサボテンになっているところがファンキーだ

対戦モードは燃えるぜっ！

パソコン相手に遊ぶ『ポピュラス』もいいけど、なんてったって相手が人間だとその盛り上がりかたがちがう！発売直前にイマジニアを訪れたコンプ取材班も、あまりのおもしろさについ我を忘れて熱中してしまったほどだ。ただしヘタをすると友情を失ってしまう恐れもあり、コイツはちょっとヤバイかもしれない。対戦『ポピュラス』が原因で絶交したなんてことにならないように、マジで注意が必要だ。

なお対戦のためには2台のマシンを直接RS-232Cのクロスケーブルで繋ぐか、モデムを経由して接続すればOK。なんと98対98だけではなく98対X68000なんていう異種接続もできる。



▲対戦モードの設定画面。9600bpsまで対応している

編集者⛩（とりい）の画面



▲さすが編集者、堅実な配置である。ちなみに、画面上で敵の位置は見えない

まじになったふたり



▲取材先であるにもかかわらず、時間と遠慮を忘れて熱中するふたり

ライターＩの画面



▲おっと地震と同時にメッセージが届いた。やはり編集者はライターより強いのか？

X68000版も登場したぞ

さて、『ポピュラス』についてだいぶわかってもらえたかな。そーなんだ、このゲームは単に設定がおもしろいだけじゃなくて、全500面の奥の深さ＋自由にゲームをデザインできるマップエディタ、そして対戦モードっていうエラく遊びでのあるゲームってわけなんだ。このあたり、さすが世界で評価されたゲームってだけあるね。

この本が出るころには、PC98版だけじゃなく、なんとX68000版も登場しているハズ。対戦モードは異機種間でも可能だし、またモデムと電話を使えば離れている相手とも遊べるから（電話代ぐわぁ！）、おもしろさはどんどん広がっていくはずだ。

移植を行ったイマジニアでは、今後も『プロミスド・ランド』など『ポピュラス』用のシナリオ集を順次発売していくとのこと。早ければ今年の夏ごろには遊べるかも？　ということだから、そっちも楽しみだね。



▲今後の予定について語ってくださった、イマジニアの小玉さん



シムシティ

『ポピュラス』と並んで期待されているのが、町づくりのシミュレーションゲーム『シムシティ』だ。都市工学を感じさせてくれる精密なシミュレーションは、ゲームというよりむしろ「実験」という印象があるほど。現在移植は順調に進行中で、この夏ぐらいにはPC98用が発売される予定。まだちょっと時間があるけど、ひと足早くチェックしておくぞ！

シムシティは町をつくるゲームなのだ

シミュレーションゲームというと、どうしても戦闘をメインにしたものをイメージしてしまいがちだが、『シムシティ』はちがう。これは「町をつくる」ゲームなのだ。ただひたすら道路を引き、土地をならし、建物を建設するという、まったく新しいジャンルのゲームなのである。戦闘なんてないし、だいいち武器がない。

ところが、これが不思議とおもしろい。町なんて放っておけば大きくなりそうなもんだけど、これが案外難しいのだ。人が住むためには職場となる工場や商業地帯が必要だし、道路や発電所も必要だ。大きな町になるためには港や飛行場も必要になってくる。消防署や警察だってつくらねばならないだろう。しかし工場や飛行場は公害を出すからウカツに配置できないし、公共施設をつくるためにはお金も必要である。こうした矛盾をいろいろと考えながら町をつくっていくのが、とっても建設的ヨロコビに溢れて◎なのである。

AMIGA版で研究だ

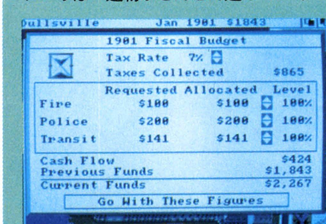
98版の画面写真がまだお見せできないので、AMIGA版で勘弁してちょ。98版のほうも、基本的にはこれと同じような感じになるはず。



▲こんなふうに、住宅や商業地帯などにソレっぽい建物がどんどん建っていく



▲各種の情報表示用画面。公害や犯罪発生率がひと目でわかる



▲こちらは、税率や費用の出納を見る画面。支出と収入のバランスが大切だ



▲始めから用意されているシナリオ8本。世界各地を舞台に市長はがんばる

もうすぐキミも市長になれる

で、肝心の移植状況だけど、PC98版が先行して今年の夏ぐらいとのこと。グラフィックはAMIGA版をさらに改良して美しく仕上げ、町の成長を計算するアルゴリズムは定評のあるIBM-PC版を正確に移植しているというから、なんだか究極の『シムシティ』が登場しそうな雰囲気だ。クオリティの高さに期待して、もうしばらく待つことにしよう。

ところで、『シムシティ』は都市工学そのもののゲームといった感じである。実際プレイしていると、「町」というものが生き物であるってこと、そしてそれを育てるのがどんなに難しいかを思い知らされる。いかにきれいな町をつくろうとして努力しても公害は無くならないし、犯罪のない平和な町をつくろうとしてがんばると税金をたくさん徴収しなくてはならない。町を大きくするには森を削らなきゃならないこともある。こうした味わいのゲームは、いままでたしかになかった。なんていうか、世界は広いよな。ほんとに。

朝まで生コラム

どうする？ どうなる？ ゲームの未来 PART 1

黒田幸弘

未来のゲームは、プレイヤーがつくるんだ！

ゲームの未来？ それがわかれば苦労はないよ。未来がわかるなら、ボクはこの原稿を書かずに、さっそくゲームをつくってますよ！ というわけで、あまりアテにはならないけど、ボクなりに未来のゲームを考えてみれば……。

最近のコンピュータゲームは、ますます豪華絢爛になってるね。ちょうど世の中はＡＶ時代だけど、コンピュータの世界でも、オーディオとグラフィックに凝った作品が、ずいぶん多くなったなあ。

しかし、ボクの知り合いはヘソ曲りが多いから、こういった風潮には、すぐに文句をつけるんだ。

「だいたい、最近のゲームはおもしろくないよな」

「へえ、そうかな。ボクはけっこうよくできていると思うよ。だって、昔のゲームを思い出してみろよ」

「昔のゲーム。うーん、たしかに昔のはヒドいのも多かったけど、でも、けっこう工夫ができたじゃないか」

「工夫？」

「ほら、『ピンボールコンストラクションセット』で変なピンボールをつくったり、『ロードランナー』で難しい面をつくったりとか……」

おっと、これじゃ“ゲームの未来”じゃなくて、“ゲームの過去”になっちゃうよ。でも、たしかに最近のゲームは、プレイヤーの参加できる部分が少ないみたいだなあ。

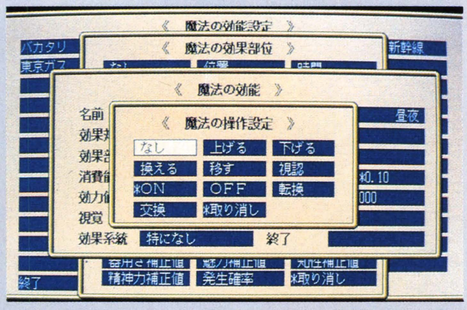
たとえばＲＰＧを見てみようか。その昔の『ウィザードリィ』などでは、自分のキャラクターをつくり、名前をつけたでしょ。でも最近のＲＰＧは、ほとんどの場合、最初から主人公が決まってるよね。名前も能力も最初から設定されてるんだ。たぶんシナリオの都合でそうなってるんだろうけど、せめて主人公の名前くらいは、自分でつけられたほうが楽しいけどなあ。

ゲームのタイプはちがうけど、去年の暮れに出た『三國志II』は、その点ではなかなかおもしろい試みをしてるよ。だってＳＬＧなのに、プレイヤーが新しい君主をつくって、曹操や劉備などの英雄たちと、天下を争うことができるんだもの。そのうえゲームは、このプレイヤーのキャラクターがひとり入っただけで、展開が変わってしまうから、いわば新しいシナリオを増やすことにもなってるんだよ。



▲『三國志II』はなかなかいい線をいってるよ。とくに自分の分身が天下を争ってるとなると、こいつはまた燃えるぜ！

さて、こういったプレイヤーの参加を進めていけば、行き着く先はコンストラクション。つまり自分でゲームをつくってしまうんだ。さっきの話にも出てきたけど、『ロードランナー』では、自分で新しい面をつくれたでしょ。まあ、あんな機能のことだよ。



▲『ブルトンレイ』はゲームもいいけど、自分でシナリオがつくれるという点にも注目

ＳＬＧのコンストラクションといえば、なんといっても『大戦略』シリーズだね。とくに『大戦略II』には、ユニットまでつくれるエディターが付いていたから、もう最高だったなあ。

もちろんＲＰＧだって負けちゃいないよ。テーブルトーク版を見ればわかるように、もともとＲＰＧというのは、マスターのシナリオメイキングも楽しさのうちなんだ。そんなＲＰＧで、なぜコンストラクションが出ないのかな、と思っていたら、ちゃんと『ブルトンレイ』が出たじゃないか。よーし、これでもう無敵だぞ。どんなゲームでもまっかせなさい！

「というわけだよ。最近のゲームだって捨てたもんじゃないぜ」

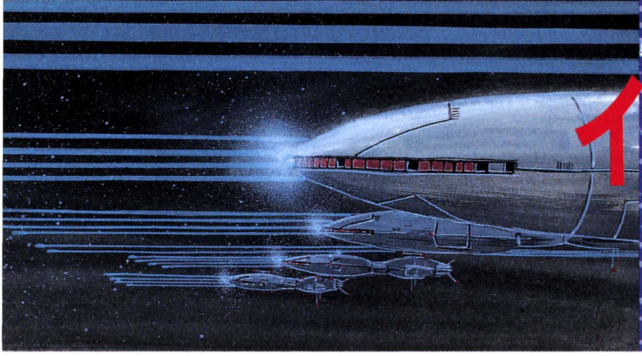
「うーん、そうかあ。しかし、たしかコンストラクションには、何か問題があったような気がするんだけど……」

「問題？ 何だよ、それ」

「あ、そうだ。ほら、つくりはじめはいいんだけど、たいがい途中でめんどくさくなって、最後まで完成しないんだよね！」

「……それはお前が、ナマケモノなだけじゃ！」

とはいえ、めんどくさいというのは、たしかにコンストラクションの欠点だなあ。ということは、未来のゲームは『ティル・ナ・ノーグ』みたいに、勝手にシナリオをつくってくれるやつのほうがいいのかな……。



インペリアル・フォース

暗黒の宇宙空間に壮大なネットワークが広がる。『インペリアル・フォース』は宇宙植民史的な色彩をもったSF戦略シミュレーションだ！

SFシミュレーションニュータイプ登場

システムソフト版星間ウォーズ!!

某月某日。システムソフトが密かに新作の開発を進めているという情報をキャッチした担当編集者Hは、さっそく遠征隊を編成。急遽福岡は博多のシステムソフト開発室へ怒濤のごとく攻め寄せたのであった——。

……とまあ、かようなわけで『インペリアル・フォース』の紹介である。実はこのゲームについては福岡出発前は、ほとんど情報が手に入っていなかった。誰かが「『大戦略』のSF版ですよ」と言った言葉を信じていた。でも、実際にお話をうかがってみると、『インペリアル・フォース』は、これまでの『大戦略』ファミリーとは一線を画した作品であることがわかったのである。

このゲームを企画し、プロデュースを担当する石川氏によれば「このゲームは手軽に何回でも楽しめる一種の陣取りゲームに仕上げたい」とのこと。システムの詳細については、右ページ以降に説明するが、アウトラインについて言えば『インペリアル・フォース』の世界は、百個の惑星から成る。ゲームの目的は、母星より領域を拡大し、ネットワークと呼ばれる連絡網を築いてゆき、全惑星を統一すること。そして、最大8人の宇宙人と惑星を奪い合う。

この〝ネットワーク〟の考え方が、これまでの『大戦略』シリーズとは異なっている。『大戦略』の発想が戦略を形成し、徐々に領域に拡大する〝面〟志向であるのに比べて、このゲームでは惑星単位に考えることから惑星から惑星へと〝点〟の発想が重要になる。戦略としては、ネットワークが集中している敵の急所を奪取し、一挙に敵を弱らせるといった作戦が必要となってくる。

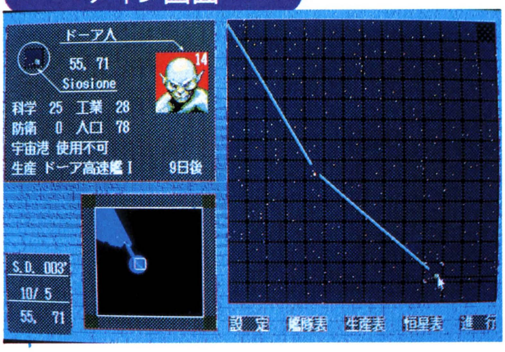
なお、母星を含めた惑星の位置は、新しくプレイするたびにジェネレート（生成）され、設定し直されるそうである。『ティル・ナ・ノーグ』のシステムのように毎回新しいシナリオが楽しめるわけでうれしい限りだ。

シンプルなコマンド体系がプレイアブルだ!!

メイン画面のメニューを見てもらえればわかると思うのだが、コマンド体系は非常にシンプルにまとめられている。複雑な設定をして、ゲームを難しくするよりも、「ラクラク操作で奥深い展開」を求めた結果だろう。もともとシステムソフトのゲームはコマンド体系をシンプルにまとめあげることでは定評がある。『大戦略』シリーズにせよ、『天下統一』にせよ、データ量が膨大なわりには、操作性がよい。『インペリアル・フォース』では、このあたりをなおいっそう洗練した上で、純粋に戦略・作戦面でプレイヤーに知恵を振り絞ってもらおうという発想のようだ。

いずれにせよ、このゲーム、ひと筋縄ではいかない奥深さがあるとみた。ニュータイプの戦略ゲームとして、今から開発アップが楽しみである。

メイン画面



❶惑星データ

科学	宇宙船を建造するための技術力。惑星ごとに異なるがアップ可能。
工業	宇宙船を建造するスピードに関係する。人口によって増減する。
防衛	惑星の防衛力。値が大きいほど占領に時間がかかる。
人口	工業力に影響する。戦争によって減少するが、普段はわずかずつ増加。

❷可視範囲
味方が占領、あるいは探索した結果、見ることができるようになった領域。

❸メイン画面
ネットワーク、艦隊などが表示される。艦隊の移動はこの画面で行う。

❹コマンドメニュー
3つの情報参照コマンド（艦隊表・生産表・恒星表）を含めた5つの基本コマンドが表示される。今のところ詳細は未定だが、おって開発情報を待つがよろしい！

大戦略シリーズ



▲大戦略の画面とはかなり異なる

●システムソフト☎092-752-5262●PC98シリーズ／8800円(税別)／5月発売予定

ゲームの流れは宇宙植民史のイメージだ!!

ゲームの流れは基本的にリアルタイムに進む宇宙植民史のイメージだ。

まず、ゲーム開始直後は、プレイヤーは自分の母星以外は見ることができない。未知の領域として隠されているわけだ。したがって、展開としては、未知の領域に偵察船をはじめとした艦隊を派遣して惑星を探索、続いて強襲艦隊を送り込み、惑星を占領、自軍のネットワークに組み入れる。

惑星には、人間型から鉱物型まで20種類の宇宙人が居住し種族ごとにつくる宇宙船が異なる。このように惑星占領を繰り返して、次第に強力な艦隊をつくり、さらに領域を広げていくわけだ。

が、ここに未知の敵との遭遇がある。他の勢力も同じように拡大を続けているので、いずれはどこかで衝突するわけだ。当然のことながら、星間戦争が勃発する。はじめのうちは敵の戦力は不明だし、母星の位置に至っては皆目わからない。どうすれば、敵の急所を見いだし、効果的に戦いを進めることができるか、ゲーム中最もスリリングな場面である。以後は、未知の敵を徹底撃滅すべく全戦力を戦争にそそぎ込んでもよし、いっぽうで惑星探索を続けるのもよしで、キミの持てる限りの戦略センスを生かし、全宇宙を我が手中に収めて欲しい!

キーワード1 惑星

惑星攻略は領域を拡大するために欠かせない手段である。惑星ごとに宇宙人が住み、生産できる宇宙船が異なる。

惑星はプレイヤーの母星を含めて、つねに百個となっている。各惑星には、基本的に科学・工業・防衛・人口の４つの値が設定されている。

まず、科学とはその惑星に住む宇宙人の科学力を表し、この値が足りないと、その惑星で生産できる宇宙船であっても生産することができない。科学力をアップするためには、科学力が高い星とネットワークを結ぶ必要がある。

工業は宇宙船を建造する速度を表す。この値は、人口の増減によって変化する。

防衛はその星が占領行動を受けたときの抵抗時間を表している。

人口は占領された時に一時減少するが、平時は少しずつ増加する。

なお、各惑星には次に説明する宇宙人が居住している。



▲現在その惑星で建造可能な船が表示される



▶艦隊編成画面。なお宇宙船のグラフィック等は未定

キーワード2 宇宙人

宇宙人は20種類の種族に分かれている。それぞれに長所短所ありで、個性的な設定がなされている。

このゲームでは、人間型、オーク型、鉱物型など8つの支配種族を含めた20種類の宇宙人がいる。種族ごとにつくる宇宙船が異なり、また同じレベルの宇宙船でも、たとえば「人間型種族の戦艦は攻撃・守備ともバランスがとれている」「オーク型の戦艦は安く、短期間につくることができるがすべてに平均を下回る」といった設定がされている。なお、宇宙船の種類は、種族ごとに、戦艦・巡洋艦・高速艦・強襲艦・偵察艦の５種類。総計で120種類のタイプが設定されている。



▲宇宙人の基本データ。宇宙港使用不可というのは、この惑星が占領されていないことを示す



▼占領直後の惑星。生産できる宇宙船が表示されている



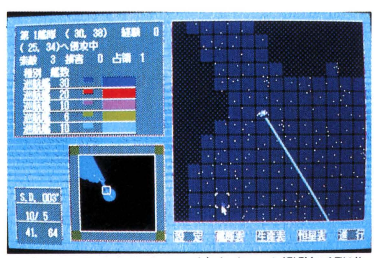
▲この宇宙人は完全に使える。生産できるのは強襲艦

キーワード3 ネットワーク

ネットワークは『インペリアル・フォース』で最も基本的なコンセプト。領域はネットワークを拡大することで広がる。

自国の勢力圏は、ネットワークと呼ばれる交通網で表されている。このネットワークは、自国の領域を表すほかに、いくつかの機能をもっている。まず、科学力の低い惑星でも高い星とつながることによって、科学力をアップすること。また、新たにネットワークに組み込まれた星は、数ターン後には艦隊の配備や補充に欠かせない宇宙港を使用することができる。ネットワークは、技術交流や、戦略を考える上で欠かせない交通網と考えられる。

なお、ネットワークが集中した惑星を攻撃した場合、一挙に多くの惑星を孤立させることができる。ネットワークを失い、孤立した惑星は艦隊を製造・配備することができず、前進拠点としての意味を失う。



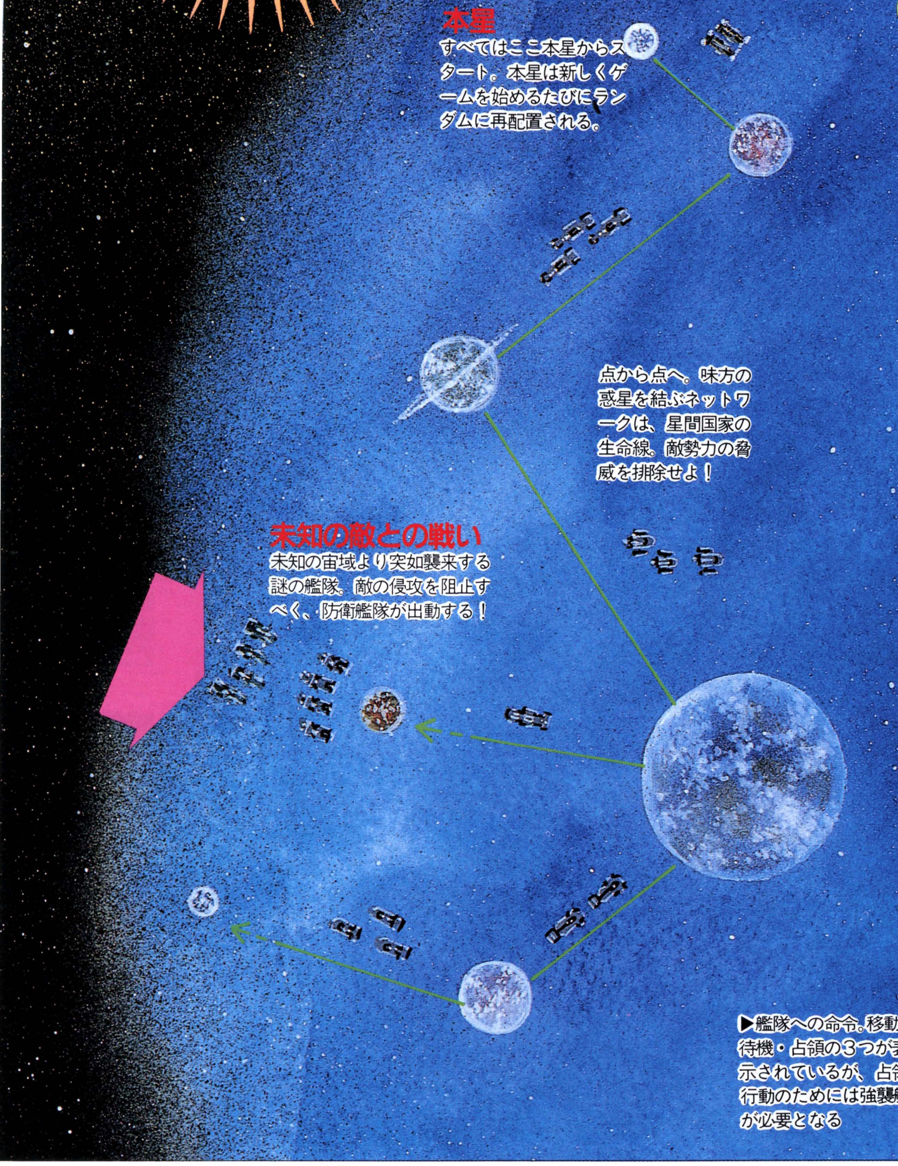
▲ネットワークをさらに拡大すべく艦隊が発進する。ゲームはまだ序盤だ

宇宙空間を網の目のように走る

味方ネットワーク

惑星を占領すると即設定されるネットワークは、星と星との交通網あるいは交易網といっていい。戦略上重要な地点には惑星が密集し、網の目のようにネットワークが張り巡らされるはずだ。自国にとっては生命線ともいうべき貴重なネットワークだが、同時に敵は虎視眈眈と味方ネットワークの切断を狙っている。重要拠点となる惑星には防衛艦隊を配備しておくなど、慎重の上にも慎重を重ねた戦略が必要となってくるだろう。

なお、イラストでネットワーク上を移動するのは転送機によって送られる交易・技術交流のための物資である。実際は画面に表示されない。

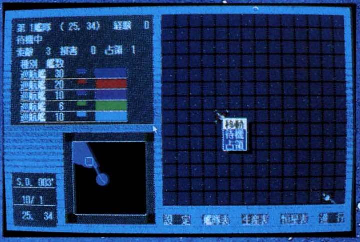


本星
すべてはここ本星からスタート。本星は新しくゲームを始めるたびにランダムに再配置される。

点から点へ。味方の惑星を結ぶネットワークは、星間国家の生命線。敵勢力の脅威を排除せよ！

未知の敵との戦い
未知の宙域より突如襲来する謎の艦隊。敵の侵攻を阻止すべく、防衛艦隊が出動する！

惑星
左に描かれているのは、ネットワークの最前線となる惑星。この先、新たな惑星を獲得すべく艦隊は飛び立った。なお、艦隊はネットワークにつながったところならどこでも配備することができるので、味方の前線拠点であるこの惑星から艦隊は編成・発進する。

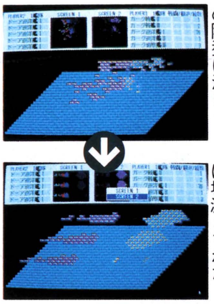


▶艦隊への命令。移動・待機・占領の3つが表示されているが、占領行動のためには強襲艦が必要となる

キーワード 4 戦 闘

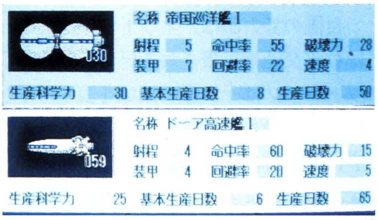
立体的に表示されている戦闘の様子は、ゲーム中、最も熱くなるフェイズと言える。写真に見られるようにさまざまな陣型が選択可能。

艦隊戦はマップ上で艦隊同士が重なった場合に起こされる。『インペリアル・フォース』の艦隊戦は、戦艦から偵察艦までの5つの船種の性能・組合せのほか、陣型が勝敗に決定的な影響を及ぼしている。また、艦隊には経験値が設定され、この値の大小によって艦隊運動をする（陣型を形成する）練度が大きく異なってくる。



◀戦闘画面。互いの陣型に注目

◀味方が優勢。敵は壊滅まぢかだ



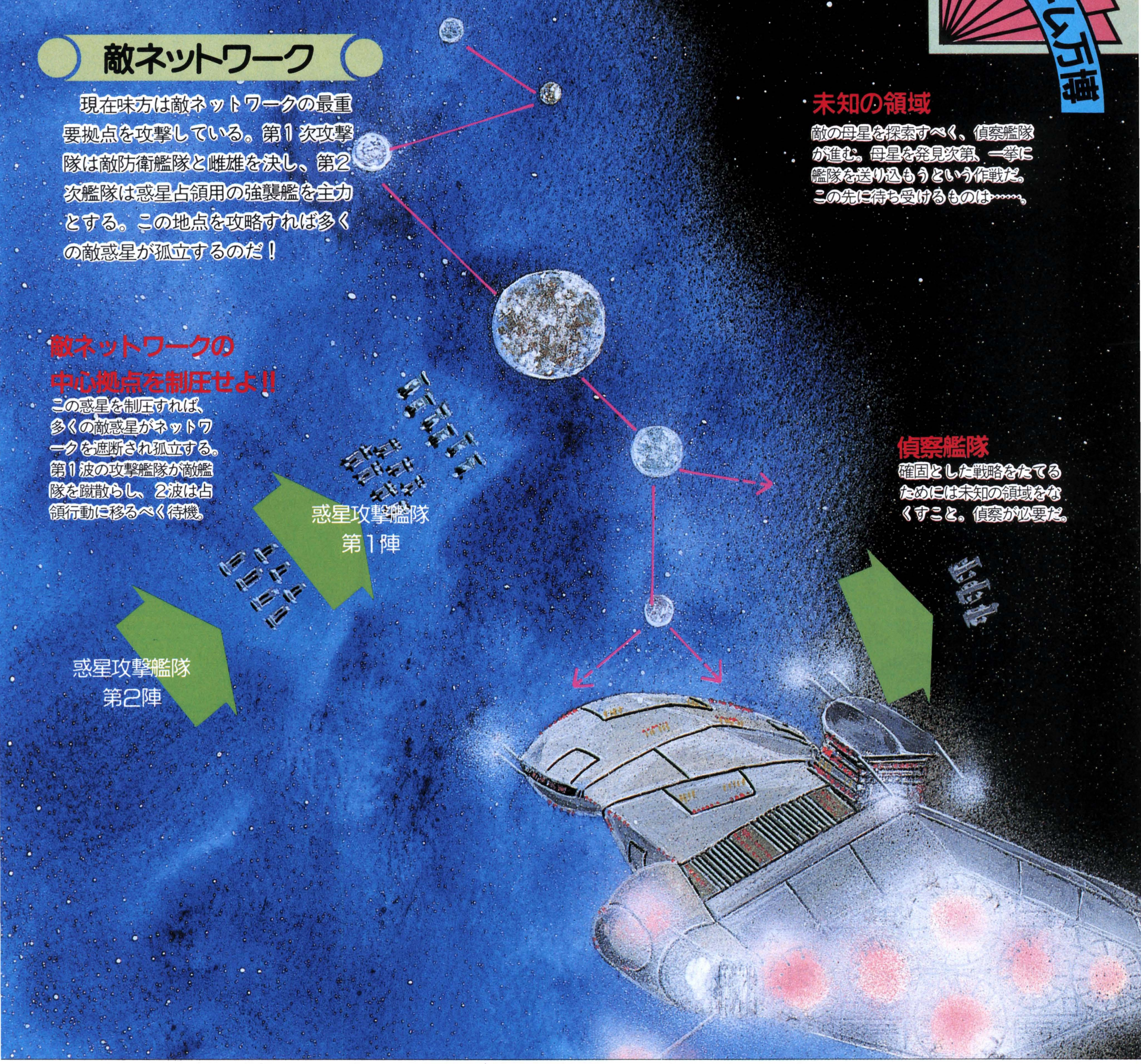
▲宇宙船のスペック。なお、グラフィック、数値等は開発途中ゆえ変更の可能性あり。これが120種類あるというから相当なもんである

ネットワークだ!!

インペリアル・フォース イメージ図

敵ネットワーク

現在味方は敵ネットワークの最重要拠点を攻撃している。第1次攻撃隊は敵防衛艦隊と雌雄を決し、第2次艦隊は惑星占領用の強襲艦を主力とする。この地点を攻略すれば多くの敵惑星が孤立するのだ！



キーワード 5 索敵

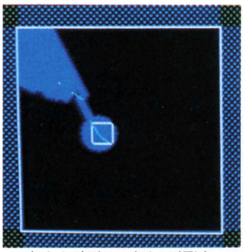
未知の領域を走破して、つねに情報を集めることは『インペリアル・フォース』を勝ち抜くための基本中の基本なのだ。

『インペリアル・フォース』では未知の領域を表現する手段としてブラインド・モードがとられている。これは、自軍がネットワークを拡大し、艦隊を派遣することで、徐々に世界が広がっていくシステムだ。

したがって、たとえば未探査の領域から突如出現する"未知の敵との遭遇"はゲーム中、最も重要な局面となるだろう。なお、艦隊はネットワークのルートとは関係なくどんな領域にでも進むことができるので、索敵のためには必須である。

領域拡大の途中で敵に不意の攻撃を受けないように、普段から積極的に偵察艦を派遣するなど、敵の侵攻を事前にキャッチできるようなシステムをつくることが必要となってくるだろう。

未知の領域をいかに減らすかが、勝敗のキーとなる！



▲広大な宇宙に味方の領域はホンのわずか。これからだ

システムソフト㊤アミューズメントニュース

シンプルかつ奥が深いSFシミュレーションにしたい!!

開発者インタビュー

（ここではシステムソフトの看板プロデューサーとして『インペリアル・フォース』の仕掛人ともいえる石川氏に若干の質問をしてみたい）

取材陣（以下取）：お話をうかがってみると、かなり面白いゲームになりそうですね。でもＳＦシミュレーションは、たとえば戦国ものなどと比べて思い入れの点で難しい部分があると思いますが、この辺はどうお考えですか？

石川：そうですね。背景志向（ストーリー）は最近のＳＬＧのひとつの傾向ではあると思いますが、私は必ずしも絶対条件だと思いません。むしろ本当に背景や物語を求める層なら、こちらの提供するシステムをもとに、いろいろ作っていくんじゃないか、と。また、そういった方向とは別に、純粋に戦略そのものを楽しむシミュレーションが当然あるべきだと思います。『インペリアル・フォース』のコンセプトは、ごく短い時間で、毎回違うシナリオが楽しめて、しかも戦略の幅が広い──こういったタイプであるわけです。今回はとくに、背景志向は前面には出しませんでした。

取：なるほど。ユーザーに戦略を考える楽しさのようなものを心ゆくまで味わって欲しいというわけですね。開発アップはいつ頃になるでしょう？

石川：今のところ５～６月頃には発売できればと思っていますが、リアルタイム方式をとったことから、マップ上での艦隊の移動とタイムスケールとの関係など、まだ調整する部分がいくつかあります。でも、必ず面白いゲームに仕上げてみせます。期待していてくださいね。

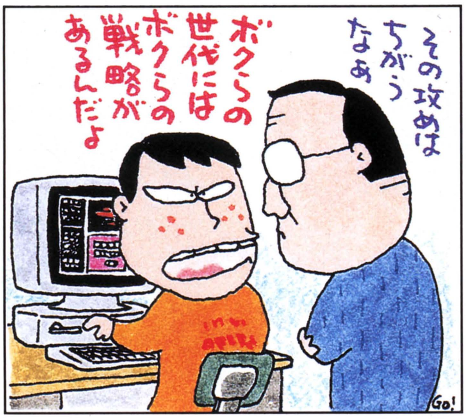
取：本日はどうも…。ところで、ほかには新作はありませんか。

石川：それは、下のコラムを要参照のことです（↓）。



石川淳一

『大戦略』、『天下統一』などの数々のヒット作を手がける



イラスト／中野豪

続報
ブルトン・レイ シナリオコンテスト

オッス、わたしは女帝イヌボン木村の影武者、裏イヌボンぢゃ。裏ボンと呼んでくりゃれ。

ところで、４月号の付録で、「ブルトン・レイ　シナリオコンテストを７月号からやるゾ」と書いたが、ちょっと予定が延びそーなのよ。すまんすまんで次報を刮目（かつもく）して待て！



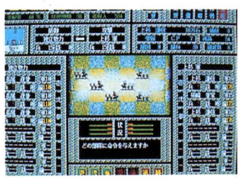
◀コンテスト開始まで写真でも見ててね

新作情報

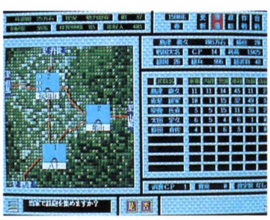
グラフィックがグレードアップして新登場

天下統一X68000版

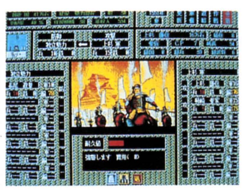
X68000版『天下統一』は、基本的には98版の移植ということだが、ビジュアル・グラフィックが大幅にグレードアップ。全画面68版用に書き直したほか、とくに目立った点が画面あたりに表示される情報量が増えたこと。画面などに表示される武将情報が98版の６人から10人に増える予定である。発売は５月の予定。68版ユーザーは要チェックのうれしい情報なのだ！



▲戦闘画面は矢印からビジュアルが追加された



▶グラフィックは全体的に重厚になっている



▲ああ、68000でプレイしたいものである

新作情報

手軽にどこでも

電子手帳版大戦略

なんと大戦略がキミの手にすっぽり収まる！　電子手帳版『大戦略』は『大戦略８８』と『スーパー大戦略』の中間くらいの仕様になるそう。発売は今秋予定。ＮＥＣのＥＴ用に対応。



▶う～む、大戦略もついにここまできたか…この進歩はスゴイ！

おまけ情報　MSX²版『ティル・ナ・ノーグ』が近日中に発売されるぞ！

朝まで生コラム

どうする？ どうなる？ ゲームの未来 PART 2

多摩　豊

これからのゲームはリアルタイムが鍵?!

最近のコンピュータゲームの進歩には正直いって驚かされるものがある。しかし、これはハードの進歩と低価格化によるところが大きいことも事実だ。そこで、新しいハードによる新しいゲームの方向性について考えてみたい

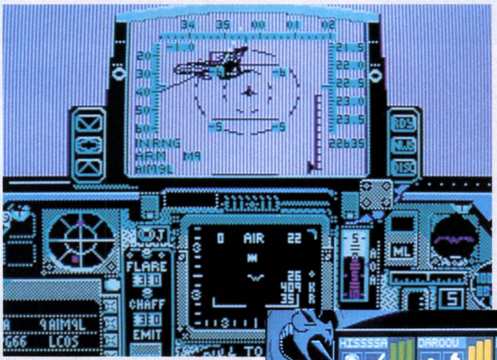
コンピュータゲームの未来を考えるとき、必ず考えなければならないのがコンピュータ自身の技術革新である。たとえば､ひと昔前の8Bitマシンと､現代の16Bitマシンでは、グラフィックスにしても音声にしても、できることには大きな差がある。こういったちがいの元になるのはコンピュータの処理速度である。

この処理速度、当然のことながら時代が進むにつれてどんどん速くなってきている。すでにかなり安い（といったって、結構な値段ではあるが）32 Bit マシンも登場してきているぐらいだから、これからのコンピュータゲームはそういった速いコンピュータを基準にして考えていったほうがいいだろう。

では、コンピュータの処理速度が上がった結果はどうなるか？　これを考えるためには、同じタイプのゲームが8Bitマシンと16Bitマシンでどのようなちがいを持つかを考えれば良い。

たとえばフライト・シミュレータ。8Bitマシンではせいぜいセスナを飛ばしたり、かなり粗雑なグラフィックスでの戦闘機シミュレーションしかできなかったのが、16Bitマシンでは､超リアルな現代戦闘機のシミュレーション（『ファルコン』等）になる。フライトシミュレータの基本の部分（飛行機の操縦シミュレーション）は同じ処理であるけれど、16Bitマシンは､処理が速い分きれいなグラフィックスを表示したり、よりリアルな付加機能（戦闘部分の機器のシミュレート等）を付けたりできるわけである。

ＲＰＧにしても８Bitマシンの時代にできた『ウィザードリィ』や『ウルティマ』はほとんどアニメーション的な画像がなかったが、最近の『ダンジョン・マスター』などでは3D表示の部分をリアルタイム・アニメーション的に表現しようとしている。これまたコンピュータの速度が上がったことの恩恵である。



◀リアルなグラフィックが好評だった『F-16ファイティングファルコン2』



▶ＲＰＧにリアルタイムの概念を取り入れた、『ダンジョン・マスター』の画面

もともとリアルタイム処理を行っていたゲームは、速度の向上によってよりリアルで複雑なゲーム部分を持てるようになる。すでにアメリカで登場してきているけれど、戦車のシミュレーションに作戦部分を組み合わせれば、リアルタイムのシミュレーション・ウォーゲームができあがるものである。

そしてリアルタイム要素がなかったゲームも、今後はリアルタイムでのゲーム進行や画面表示を考慮する必要がでてくる。例に出した『ダンジョン・マスター』だけでなく『ポピュラス』、『シムシティー』などのシミュレーション(?)ゲームも､あまり目立った形ではないがリアルタイム的ゲーム進行というスタイルをとっているのである。

これからのコンピュータゲームを考えるとき、このリアルタイムという要素は重要な鍵になってくると思う。

ただ、ここでまちがえないで欲しいのは、リアルタイムといっても、いわゆるアクションゲーム化するのではないということである。

ゲームにリアルタイム要素を加えるというのは、あくまでゲームに緊迫感やスピード感を与えるためであって、決して手先の器用さを競わせるためではない。知的ゲームでありながら、操縦士や戦士と同じ緊張感、臨場感が味わえるゲーム、リアルタイム要素はそういったものをつくり上げるために付加されるべきだと思う。

具体的にどんなゲームといわれると困ってしまうが、たとえばフライト・シミュレータのような３Ｄアニメーション画像を使ってダンジョンの内部をすべて表現するようなＲＰＧ（もちろん、モンスターなどもアニメーションで動き、戦闘も３Ｄ画面のままで行うのである)。

近い将来においてきっといつかはこんなゲームが登場してくるのではないだろうか？



46億年物語
「THE進化論」

エニックスから、新タイプのファンタジーRPG『46億年物語』が登場だ。長ーい年月にわたる地球の歴史と生命の進化を描いた、壮大な地球ファンタジーを、存分に楽しんでみてはいかが？

生物の進化の謎を解き明かせ！

地球が誕生してから約46億年、生命が地球に息づき始めてから約35億年。このゲームは、そんな気の遠くなるような長い歴史をつづった、壮大なスケールのファンタジーだ。

進化論というと、何か堅苦しい感じがしちゃうけど、心配は無用。ゲームは、RPG風に進めていく、ごくごくシンプルなものだ。剣と魔法の世界を冒険する従来のRPGとちがうのは、長い時間を旅しながらレベルアップ＝進化していくという点。

魚類から始まる自分のキャラクターを、知性、攻撃、体力、持久力の、好きなタイプの属性生物にどんどん進化させていき、６億年後に待っている進化の謎を解き明かすことが、このゲームの目的だ。

途中には、進化を邪魔する敵がちょくちょく顔をのぞかせる。その背後には、何やら大きな力が存在しているようだ。そいつに打ち勝たなければ、目的が達成できない、ということも忘れちゃあいけないぞ。

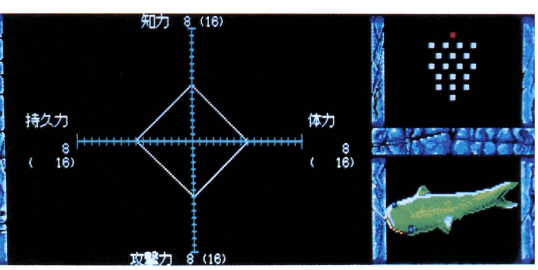


いま始まる地球の歴史



▲進化し続けてきた生命と地球のドラマは、果てしなく続く

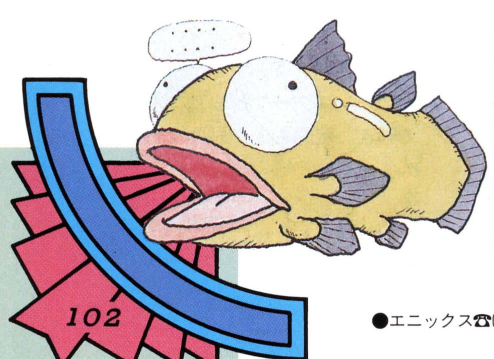
物語はテローダスの村から始まる



ゲームスタートは太古の海の中。ここには、海サソリや、ウニ、サンゴ、ゴカイなど、実際にその時代にいた生物が、キャラクターとしていっぱい登場するぞ。

最初のキミの姿は、テローダスという魚だ。まずは村の中のいろんなヤツと話をしてみよう。長老のテローダスや少女のテローダスの話によると、何やら邪悪な光のせいで、この村のみんながおかしくなったというのだ。原因を突き止めるため、さっそく外へ出てみるとするか。

村を一歩出ると、敵がうようよしているぞ。コイツらと戦いながら、いろんな場所へと、冒険を進めていこう。





▲邪悪な光だなんて何かに呪われてるのかな

最初の敵はクラゲだっ！

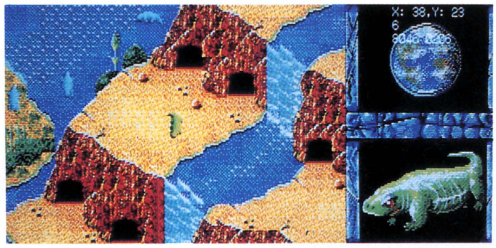


●エニックス☎03-366-4251／ＰＣ9801シリーズ／価格未定／５月発売予定　●写真の画面は開発中のものです

両生類に進化し、冒険の舞台は陸上へ



▲ここには何か深刻な問題がありそうだなぁ



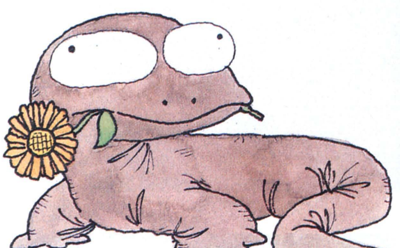
▲両生類に進化して陸地も大いばりで歩けるぞ

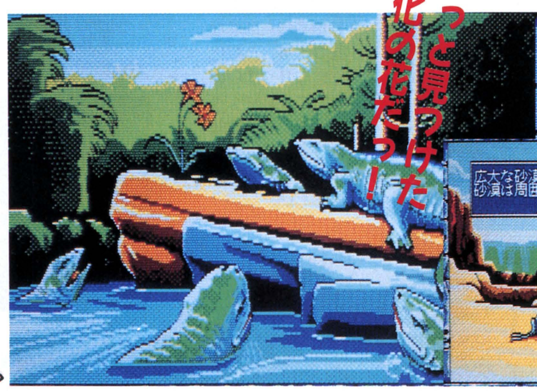
魚類から両生類に進化し、イクチオステガという動物になったキミは、いよいよ陸地に上がれるようになるぞ。といっても、内陸や森に行くにはまだまだ耐久力をつけないと、体力がもたないけどね。まずは、いろんな生物たちと話をして、情報収集に励もう。

このあたり一帯は砂漠化が進んでいて、緑がどんどん少なくなっている。ここでのキミの目的は、進化の花を探して砂漠に緑を取り戻すこと。だけど、仲間のイクチオステガの話によると、進化の花を探しに行って、行方不明になった友達がたくさんいるということだ。進化をじゃまする悪の手先に、だまされたにちがいない。目的を果たすのは、なかなか容易にはいかないようだ。とにかくマップ上を歩き回って、ほかの動物の話をよく聞きながら、探していこう。

進化の花は、この時代には存在しない幻の植物だ。まだ進化の途中にある植物たちに、いつかこのような美しい姿に進化できることを、ガイア（地球）が夢見させているのだ。しかしその姿もいま、謎の力による砂漠化で消されようとしている。なんとか救ってあげたいね。

またここでは、太陽系と地球の歴史が感じられる遺跡なんかも発見できるぞ。たとえば、火星人が地球に侵入した時に残した巨大建造物や、さらに金星人の遺跡があったりするのだ。そして、冒険が進んでいくにつれ、これらの不思議な宇宙の謎もじりじりと説き明かされていくというワケ。とっても興味深いでしょ。お楽しみはそろそろこれからだ。





やっと見つけた進化の花だっ！

◀進化の花を通して、ガイア（地球）の声が聞こえる



▼問題は一刻を争っている。ゆっくりしてはいられないぞ

その後の進化した姿は、プレイしてからのお楽しみだ

このゲームの中で忘れてはならないのが、ガイア（地球）の存在だ。ガイアは全6章の各章の終わりに必ず現れて、次に進むために力を貸してくれる。いわば進化を見守る偉大なる“母”なのだ。テーマ曲とともに声やシルエットで登場し、姿を見せないので自分なりにイメージをふくらませてちょうだいね。



▲恐竜と戦う、彼はいったい何者？

イラスト／盛本康成

進化の謎もかなり解けてきたころには、その姿も明かされるかもしれないよ。

両生類以降に、進化していく動物に関しては、だいたい想像がつくと思うけど、ちょっとはずれた進化のしかたをすると、最後にはＲＰＧによく出てくるゴブリンのようなモンスターに近い姿になって、情けない末路をたどることになっちゃうかもしんないぞ。

なお、進化のしかたについては、次ページを読んでね。

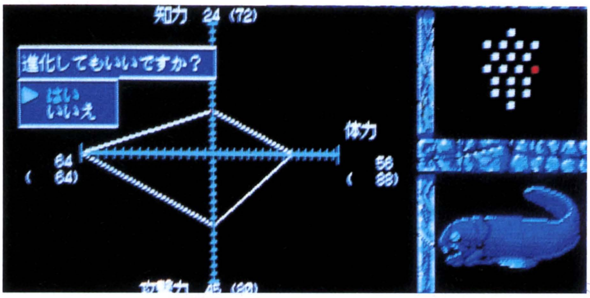


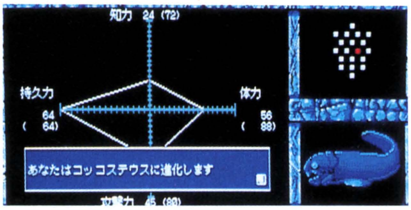
▶ガイアは、重要なところで必ず登場するのだ

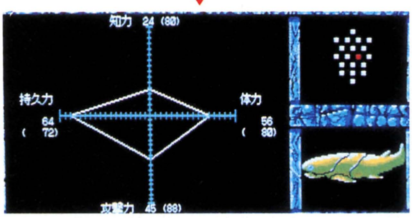


▼ファンタジックなガイアのシルエット

高等動物へ向かって進化していこう！





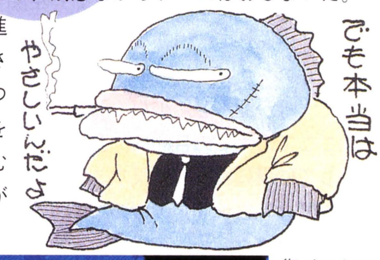


ちがう生物にどんどん進化していくシステムは、このゲームの最も大きな特徴のひとつだ。戦闘に勝つと得られる進化因子を、体力、知力、攻撃力、持久力の４つの進化の方向にふり分けて、好きなタイプの生物に進化させていこう。

４つの進化の方向の中で、体力を上げるとキャラクターのスピードは遅くなり、知力を上げると逆に、スピードは増す。また、攻撃力は戦闘に影響を及ぼし、持久力は環境適応力と密接に関係している。そういった、方向性の特色をよく理解しておくことも大切だ。

最初は魚類からスタート。そして両生類、は虫類、恐竜、哺乳類と、全部で約200種もの生物に進化することができる。でも、なかには、それ以上進化しないでとり残されてしまう生物もいる。そうなったら、残念ながらゲームはおしまいだ。

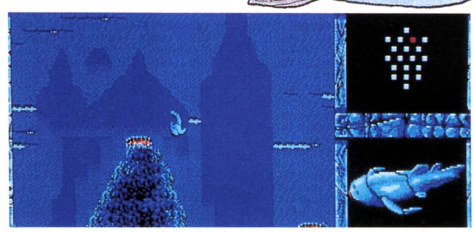
画面右上の図に現在の進化の位置が赤丸で表示されるから、この図を見つつ、なるべく中央付近を上から下へまっすぐ進むように進化していくのがいいだろう。



進化は、グラフの４つの進化の方向に進化因子をそれぞれふり分けて行う。

正しい進化をしていくためには、あまりあっちやこっちを何度もいじくらないことと、かたよった方向にばかり進まないことだ。

とくに戦闘に有利になると思って、攻撃力ばかり増やした凶暴なヤツをつくると、進化エンドになりやすいので注意して。戦闘をうまく進めていくには知力を上げて、特殊攻撃の効果を大きくする方法が望ましい。



◀「進化の歴史」で、いままでに進化してきた過程が復習できる

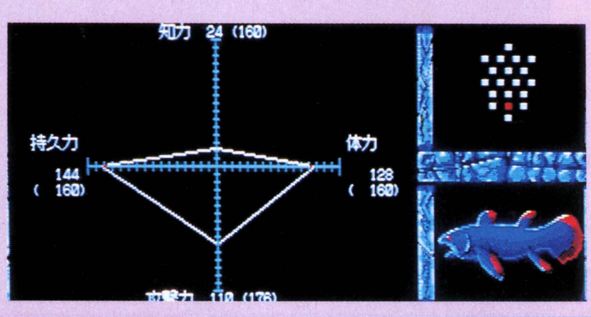
進化エンドミニストーリー

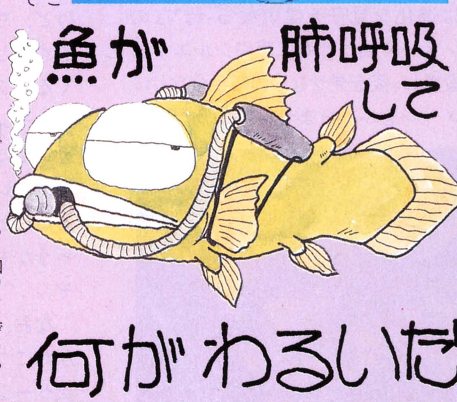
正しい方向に進化せず、はずれてしまったプレイヤーは進化エンドとなって、用意されてあるミニストーリーでエンディングとなる。ストーリーは約50本。いろんなパターンが楽しめそうだ。好奇心旺盛なキミたちは、〝おもしろそうだから見てみよう！〟なんて思っちゃうかもしれないね。まあ、息抜きのシーンだと考えてくださいな。

写真は、シーラカンスでのエンディング。攻撃力を上げ過ぎたらこうなりました、ハイ。シーラカンスは、「生きた化石」といわれるとおり、何億年も前の姿のまま現在まで生き残っちゃってる魚として有名だよね。でも、そのほかにも見たことのない生物などにも、それぞれユニークなイラストとストーリーがつけてあるぞ。



▶あわれシーラカンスくんは、こーして博物館に身売りされるのでした





◀どうしてもっと知力を上げてやらなかったんだろう。後悔先に立たずだ。来世はがんばろう

進化因子をいっぱいもらおう！

海や陸を歩き回っていると、数多くの敵に遭遇する。戦闘に勝つと進化因子がもらえるので、なるべくたくさんの戦闘をこなすように心がけよう。進化因子というのは要するに、従来のＲＰＧでいえば、経験値のようなものだ。進化する時には必要になるので、多ければ多いほどいいだろう。

戦闘シーンは極めてシンプル。敵に出会うと、画面のまん中に相手の姿が、画面下に体力のパラメーターが出るので、自分と相手の体力、ダメージに気を使いながら、コマンドを選択して、サクサク戦闘を進めていこう。自分とおんなじ生物と戦うこともたまにはある。仲間と戦ってるみたいで、なんだか妙な気分になるぞ。

戦闘のコマンドの中に、特殊攻撃というのがあるが、これは目つぶしやかみつくなど、細かく攻撃方法を選択できるものだ。知力の要素を上げて効果を試してみて。

強い敵に出会ってしまったら、サッサと逃げる能力も必要だ。戦闘から逃げられる確率も、知力のある生物ほど高くなる、ということを覚えておこう。



▲昔の自分と戦うみたいで、フクザツな気分…



▲体力のパラメーター表示には常に気を配って



特殊攻撃もある





特殊攻撃で、さらに細かく攻撃方法が選択できる。最初のうちは、効果がないかもしれないが、自分がパワーアップしていくにつれ、効きめも出てくるだろう。進化の方向の知力が大きく関係してるぞ。

天災も進化を助ける試練なのだ！

地形を変えたり、生物の運命を決めたりと、地球の歴史をたどっていくと、やはり天災はつきものだ。このゲームの中にも、いたるところであらゆる天災が出現する。何の心の準備もしてないうちに突然やってくるので、うろたえないようにね。だけど天災に襲われたあとは、ハッピーにも進化因子がもらえちゃうのだ。ランダムに起こる天災は、ちょっとしたラッキーカードといったとこかな。

ここに紹介する以外にも、地震や火事など、いろんな災害がキミを襲うぞ。

海底火山


▲突然爆発して、海に悪影響はないのかな

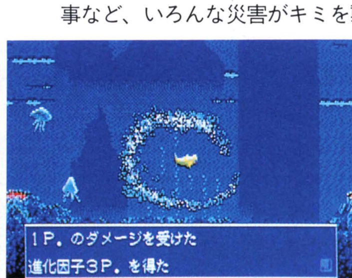
雷雨



▲雨は天の恵みっていうけど、こんな激しい雷雨にいきなり襲われたんじゃ、困っちゃうよね

潮流





◀思いがけないところで潮流にのみこまれてしまったけど、しっかり進化因子をもらったよ

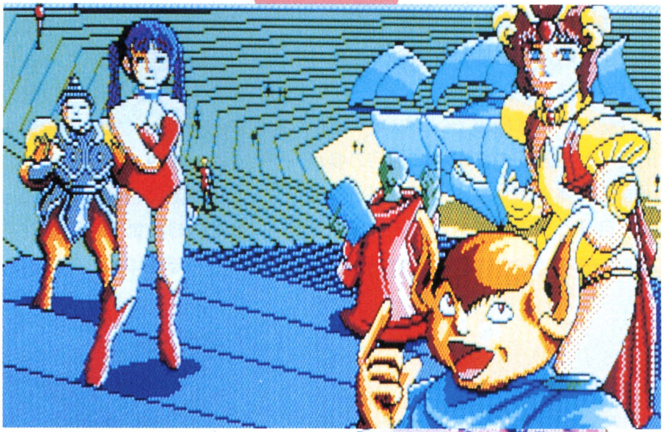
偉大なる地球と生命たちに賛歌を!!

進化の果ての姿はいったいどうなるのか？　その後の地球は？　そして宇宙と地球の関係は？　気になるこれからの展開だね。最終的には宇宙にも進出していかなくてはいけないだろうし、そうすれば当然、宇宙人も登場するだろう。未知なる所で、予期せぬできごとが待ち受けているかもしれない。ただ、いまのところはファンタジー的要素にあふれた、ドラマティックな展開を迎えるでしょう、とだけいっておこう。まあ、そのへんは、プレイしてみてのお楽しみ、というわけ。

最後に、このゲームをつくったエニックスから、みんなへのメッセージがあるので、紹介しておこう。

「われわれの住む地球は、今いろんな環境問題に悩まされているけど、そんな現在でもこの星は生きている。46億年、生き続けてきた。それはすごいことだ。さらに、地球に誕生した生命たちも、35億年間進化し続けてきたのだ。

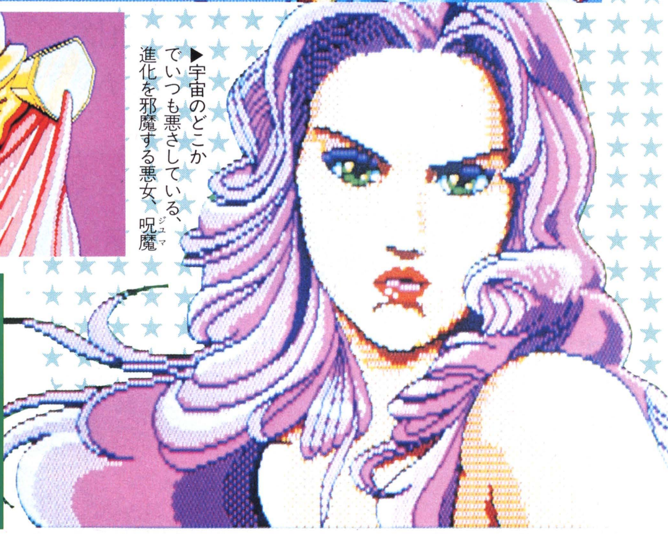
われわれ人間の体には、それだけの歳月の歴史が刻まれている。このゲームは、その長いタイムスケールをひとつのファンタジーとしてとらえた、壮大なドラマだ。宇宙と生命の神秘に思いをはせ、自然の不思議さや偉大さを肌で感じてもらえればいいな、と思っています」



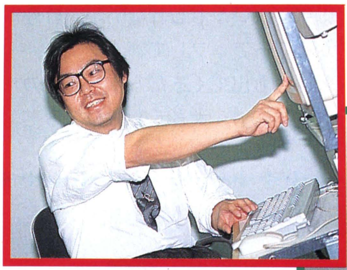
▶人間とモンスターのハーフみたいな人(?)たちだ。どこの星の生物なんだろう?

▼これは人間？　やっぱり正しい進化を遂げると、こういうナリになってしまうのでしょうか





▶宇宙のどこかでいつも悪さしている、進化を邪魔する悪女、呪魔(ジュマ)





▲▶『46億年物語』について、熱い思いを語ってくれた担当者の米田さん。右は、リアルなイメージイラストを描いた浅見さんだ

『46億年物語』に寄せて



原案の川又千秋先生

ＳＦ作家。著書に『火星人先史』『海人の逆襲』など多数。1984年『幻詩狩り』で第５回日本ＳＦ大賞受賞。現在『ラバウル烈風空戦録』執筆中。

〝わたし〟や〝あなた〟が、今この世界に、こうして存在していることの確率は、存在していない確率に比べて、途方もなく小さい……はずである。

その昔、あなたやわたしの先祖となるべき１匹の原猿類が、サーベル・タイガーの牙から逃げ損なっていたら、それですべては終わっていた。もっと遥(はる)かな昔……原始海の中を漂っていたであろうわれわれの直接の源となるべき１匹の単細胞生物が、紫外線に負け、くにゃりと動きを止めていたら……それだけで、われわれは生まれていなかった。もっと最近、あなたやわたしの両親が出会い、たとえ出会っても、それだけでナニもしていなかったら、やはり、われわれが「オギャー！」と誕生することはあり得なかったわけだ。

考えてみると、目がくらむような偶然の積み重ねの上に、あなたやわたしは存在していることになる。進化の道筋こそは、センス・オブ・ワンダーそのものであり、また、究極のロール・プレイング・ゲームの舞台でもあるのだ。

朝まで生コラム

どうする？ どうなる？ ゲームの未来 PART 3

安田 均

1990年代のコンピュータ・ゲーム

コンピュータ・ゲームが産まれてから10数年、この間にゲームはより美しい画面とよりきれいな音、そしてより速いスピードを手に入れた。では、これからのゲームに求められるものとは？ そのコンセプトを考えてみよう

1990年代のコンピュータ・ゲーム？ 何か語感がよくないなあ。だいたい、199Ｘという数字が付いたら、たいていろくなことは起こらない。恐怖の大魔王が降ってくるのは1999年のことらしいし、コンピュータ・ゲームでも昔、『ゲオポリティック1990』というのがあって、内容は悲惨な世界分割を争うゲームだった。

ところが、現実はベルリンの壁が取り壊され、自民党は安泰の天下泰平。シミュレーション・ゲームで昔にあったＮＡＴＯとワルシャワ条約軍が睨み合ったまま、どこから火蓋が切って落とされるかというような『セントラル・フロント』シリーズは遙かな過去の夢物語と化してしまった（ありがたいことだが）。

かように“世紀末”というのは西洋が勝手に作り上げた年号区分の一つであって、べつに今が皇紀26××年であってもかまわないわけである。

というわけで、ここは一つ“コンピュータ・ゲーム創世紀20年に向けて”という感じで考えてみたい。

だいたい人間でもそうだが、はじまって10年くらいというのは幼年期であって、ある程度保護されたうちに過ぎてしまうものである。日本のコンピュータ・ゲームもこの10年はいろいろなものがあったが、どうも基本的にはハード面からの進化がすべてを主導していたような気がする。

ゲームそのものよりも、いかにグラフィックがきれいか、サウンドがすごいか、ゲームが早いかといったようなことが、つくっている側の中心であって、かんじんのゲームそのもののコンセプトは、ほぼアメリカで出つくしたものを使ってきたのではないかという感じだ。

もちろん、アクション・ゲームや、そうしたトータルなハードの進化で日本のゲームが先陣を切っていたというのはまちがいない事実だろうし、それには意味があると思うのだけれど、なにか改良ばかりであって、ある一定の枠からはみ出るような“怪作”は極度に少なかったような気もするのである。



◀アドベンチャー型式のＲＰＧ。モノトーンのグラフィックが渋い

まあ、ゲームはあくまでゲームであるという考え方もあって、おもしろければいいのだという意見もわかるし、ハードの進化もなければ困るのだけど、そろそろこの新しいメディア特有の作品的価値を狙うものがいくつか出てきてもいい頃ではないか。こう書くと、なにやらむずかしいゲイジュツ的なものを求めているような感じに受け取られるが、そうではなく、ゲームの手法にしても、もっと変ったものが出てきてほしい、出てこなくては困るということなのである。

具体的に書けば、カードゲームをコンピュータ・ゲームとして扱えばどうなるのかというようなことがある。この前出た『ニュークリアー・ウォー』という作品は、もとが有名なカードゲームだが、コンピュータ・ゲーム版はこれをカードで表すことなく、その“主旨”を汲み取って、風刺性の強い独自のものとして表現していた。これなどコンピュータの強みを新しい形で発揮したと高く評価していいだろう。

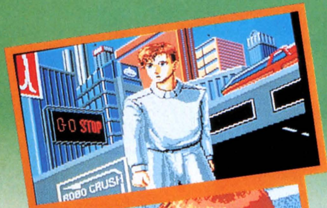
また、ＲＰＧでも『ハウンド・オブ・シャドウ』という新作は、従来のＲＰＧ＝戦闘＋成長という安直な図式を捨て、ホラーの雰囲気で、1920年代のロンドンを写真とりこみなどを使ったグラフィック・アドベンチャー型ゲームとして見事に表現していた。

こうした内容面（？）から新たな方向へと広がることは“疾風怒濤”の10～20年目には確実に起こることだろうし、それがなければコンピュータ・ゲームにあまり期待はできないだろう。

元号はともかく、これからのコンピュータ・ゲームは“平成”であってもらっては困るのである。



▲同名のカードゲームから、パソコンならではのおもしろさに見事に変身した『ニュークリアー・ウォー』。アブないおもしろさを持ったゲームだ









SLG+RPG+AVG！ パソコン版『ロボクラッシュ』はいろいろな要素をあわせ持ったスーパーゲーム。これこそまさにカルチャーショックだ。「シミュレーションはきらいだ！」という人もぜひおためしあれ。その遊びやすさに驚くはずだぞ。

ロボクラッシュ
ROBO CRUSH

めざすは栄光のグランドチャンピオン！



◀出発点のケイン島パーツショップ

やってきました『ロボクラッシュ』惑星オーシャン大会！ マシーンをつくって他の参加者たちを撃破。めざすは栄誉あるグランドチャンピオンだ。

大会開始時に支給されるクレジットは老若男女を問わず500円ならぬ500クレジット。こいつでベースになるボディの他、パーツや武器を買い込むのである。フヒヒヒヒ、つくってやるぞ、史上最強のマシーンを！ まずボディはケンタウロスの最高級品。エンジンももちろんパワーの一番強いのを……なんてやってたらあっという間にお金が足りなくなってしまった。ムムム、しかたがない。他のヤツを考えよう。

かくしてできた記念すべき第1号が右のマシーン。命名「ザリオン」だ。名前はカッコいいがじつは各所に安いパーツを使ったハッタリマシーン。なあに、質の悪さは頭でカバーするのだ。

こいつで勝負だ!

まずはスプライト型ボディM—30Hにターボブースターとターンパーツを装備。機動力の高いマシーンで出撃だ！



CHARCTER DATA No. 1

ヒノ・キミイテ



一番はじめにパイロットとして使えるのはこいつだけ。性別は男、年齢は18歳。マシーンの繰縦は器用にこなすタイプで、冷静沈着に相手の動きに対処する。

一見ただのナンパ野郎に見えるかもしれないが、じつはこいつには大きな秘密がある。なんとこのキミイテは人類ではないのだ！ くわしいことはいまはまだナイショ。謎は進行とともに明かされる。

CORD事務局 公認 SLG講座 1時限目

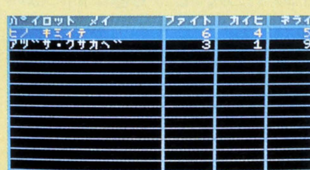
パイロット登録は複数可！

講師/ブラックCORD会長

『ロボクラッシュ』惑星オーシャン大会を開催できてうれしく思っている。ここでオーナー諸氏に複数パイロット制について、ことわっておこう。

この制度は惑星オーシャン大会においてのみ採用されるもので、マシーンが1台でさえあれば搭乗するパイロットは何人であってもかまわないという大会規約だ。当然一度にふたり以上がマシーンに乗ることはできないので、局面に合わせてパイロットを交代で乗せることになるだろう。

地球大会（読者参加ゲーム）ではこれは不認可なので注意してほしい。



▲パイロットにはそれぞれ能力値が決められている。交代はいつでも行えるぞ

●システムソフト☎092-752-5262 ●MSX2／7800円〔税別〕

バトルレポート:ケイン島(ノービスクラス)

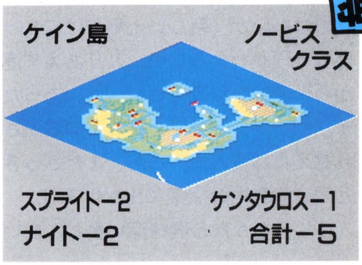
緑の島をマシーンで探索

パーツショップから外に出ると、そこは緑に囲まれた島だった。まわりには何台か敵のマシーンの姿も見えるが、いまはとりあえず無視。まずは行けるところをまわってみたぜ。

地下の迷路やヘンなじいさんなど、いろんな場所に行き、いろんなヤツに会ったおかげで情報も集まった。さらに居住ブロックでは仲間になりたいと申し出た女の子が！ なになに、そうか、アヅサっていうのか。へへへ、これはいい拾いものをしたぞ。さて仲間も増えたことだし、そろそろ本腰入れてライバルどもを叩きのめすとするか。

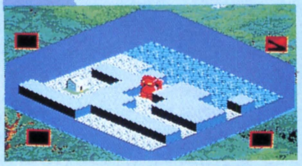
この島にいるノービスクラスの敵は正直あまりたいしたことはなかった。最後のエレファカイドに多少苦戦したものの、あとは余裕の勝利ってとこだ。

島の右側へはBクラスのワーカーマシーンにさえぎられて行けなかったがこれはしかたがない。金もたんまりと入ったし、新型スプライト「ザリオン2」の製作も完了。よ〜し、つぎの島へ乗り込むぞ……なに！ ホバークラフトの鍵を失くした？ あのなぁ……。



ケイン島観光ガイド

見どころ その1



パーツショップのすぐそばにある地下迷宮でございます。中で迷わないようにお気をつけください。

見どころ その2

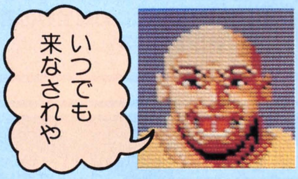


この港ではホバー運転手が鍵を紛失中です。バカでございます。

見どころ その3



ここがケイン島より少し離れたところにあるウワサのスウィートランドでございます。たったひとりの住人、ジャムじいさんは金持ちからお金を奪い、それを貧乏人に分け与えている義賊でございます。ぜひ一文無しで訪れましょう。



CHARCTER DATA No.2

アヅサ・クサカベ



ケイン島で知り合うことのできる少女。年齢は推定17歳。ワーカーマシーンの操縦はまだまだ未熟だが、やる気だけはキミイテと互角、もしくはそれ以上だ。

わりとアーパーな性格で、たまにとんでもない冗談をいうので御注意を。



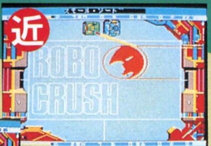
◀なに〜、優勝したら賞金の半分をくれだと！顔に似合わずとんでもないことをいいだすヤツだ

CORD事務局 公認 SLG講座 2時限目

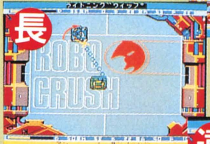
マシーンは全距離型が基本！

講師/シーマ科学部長

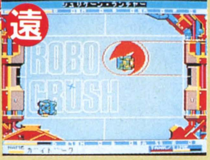
惑星オーシャンでは重力など諸条件の関係上、地球よりも軽快な動きが可能となります。そのために1試合のあいだにも対戦するマシーン同士の相対距離はめまぐるしく変化しますので、基本的にはすべての射程の武器を装備しておいたほうがいいでしょう。また、そうできるように武器自体のコストは地球大会で使用されているものよりもかなり抑えました。ただ、値段の引き下げによって生じる質の劣化はどうしても防ぎきれず、破損することもしばしば。その場合は残念ながら再度購入してもらうことになります。



▶上方での接近戦。敵のキックをうまくかわし、スモールソードで攻撃をしかけたぞ



◀長距離での攻防戦。ライトニングウィップが相手の足を襲う！



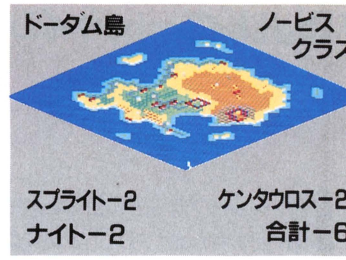
▶遠距離用シュリケンランチャー発射。かなり離れていても遠距離武器ならば攻撃可能だ

バトルレポート：ドーダム島（ノービスクラス）
熱砂の島では何が待つ!?!?

ようやくホバークラフトで渡ってきたのはいいが、新しい土地だけにさっぱり地理がわからない。とりあえず港から街道沿いに行くと……お、あったぞ、パーツショップだ。ここの場所され覚えれば百人力。さあ、またさっきと同じく島中の探索に出かけるぜ。

ここはなかなか興味深い島だ。白いマスクをかぶった危なそうなヤツはいるし、ひとクセありそうな場所がいくつもあった。とくに関心をそそられたのは古代人の遺跡。どうにかあそこの中に入って調べてみたいんだがな……。

この島の敵ははっきりいって強かった。なかでもケンタウロスのバーサーカーにはさんざんな目に合わされたぜ。



相手のパワーがパワーなだけに一撃で逆転負けしちまうケースもしばしば。つぎの島からは同じボディをベースにしているヤツには、十分注意してかかるべきだな。油断は禁物だ。

ドーダム島観光ガイド

見どころ その1



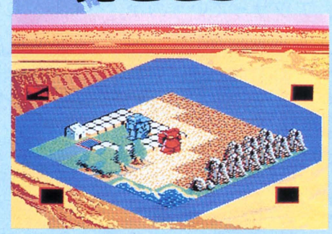
島の右にある山地の奥では古代オーシャン人の遺跡を調査中でございます。申しわけございませんが関係者以外は立ち入り禁止ですのでご了承ください。

見どころ その2



「どこかで見たような……」と思う方もいらっしゃいましょうが、この方はただの砂漠の住人です。『13〇の金曜日』の登場人物ではございません……。

見どころ その3

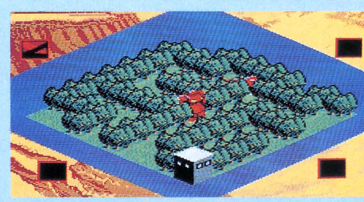


壁の向こう側にあやしげなマシーンが見えます。あのマシーン、参加登録をすませていないというウワサが……。

見どころ その4



ここはドーダム島で唯一の観光地でございます。どこまでも続く森の中には、お越しくださった方々に楽しんでいただけるように、ゆかいな娯楽が用意されてございます。他の星からの観光客の方はもちろん、地元の方もひんぱんに訪れるこの名所。お近くにお越しのさいにはぜひともお立ち寄りくださいませ。日頃のストレスがたまってお疲れの方もぜひどうぞ。ふだんは体験できない幻想世界の冒険があなたをお待ちしています。



▲森林の奥地の広さは相当なものだ。端から端まで歩くだけでもけっこう時間がかかるぞ！

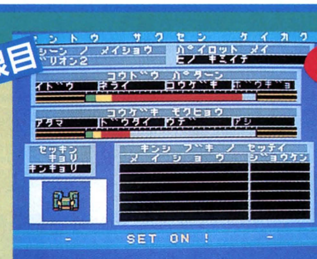
CORO事務局 公認 SLG講座 3時限目
作戦計画はタイプごとに！

講師/シーマ科学部長

スプライト型、ナイト型、ケンタウロス型のマシーンにはそれぞれ長所と短所があります。しかし基本的にそういった部分は作戦計画と武器を変えるだけで対処できますので、無理に敵に合わせてマシーンの本体を交換する必要はありません。ここではその作戦の基本を解説しましょう。

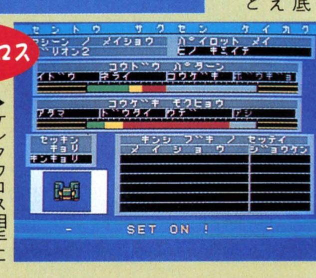
相手がケンタウロス型のマシーンのときには厚い装甲を突き破らなければなりません。したがって武器は命中率よりも破壊力の高いものを選択したほうが良いでしょう。またスプライトの場合はその逆で命中しさえすれば確実にダメージを与えることができます。よってこの場合は破壊力よりも命中率を重視するのが得策。作戦計画については右図に示したとおりです。

対スプライト



◀スプライトと戦う場合はとにかく足を徹底して攻撃。移動力さえ奪ってしまえば、あとは余裕で勝てるぞ

対ケンタウロス



▶ケンタウロス相手には防御を多少重視しつつ、腕を攻撃しよう。攻撃手段を封じてしまえば勝率は大幅アップ

強敵・難敵・ライバル列伝

解説者タニー氏の 名勝負数え唄

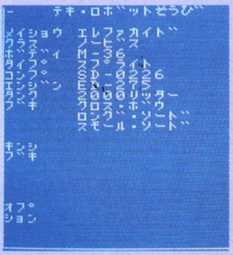
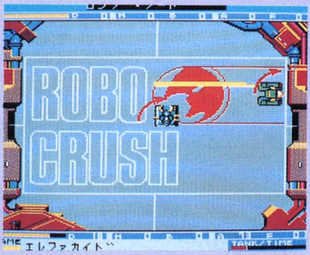
どうも、ＴＶ解説のタニーです。私はいま、ドーダム島の上空2000ｍのところをヘリコプターで飛行中であります。ここからは下の様子が一目瞭然。まさに地表はデスアイランド。血で血を洗う激しい戦いが繰り広げられております。

あっ〜と、いよいよドーダム島でのノービスクラス大会は最後の２機を残すのみとなった！　１台はどうやらヒノ・キミイテの乗る「ザリオン２」の様子。対する相手はケンタウロス「ハイランド」！

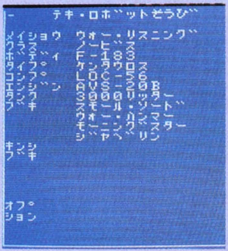
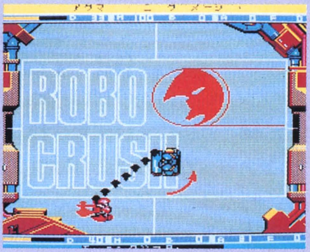
強い！　キミイテ強い！　わずか１分で敵の両腕を破壊。怒濤のいきおいでドーダム島の覇者の座を手に入れた〜！　さあ、ではキミイテ選手のこれまでの名勝負の数々をＶＴＲで再現してみることにしましょう。

ケイン島　強敵！　青い疾風エレファカイド

ケイン島の港付近、キミイテの「ザリオン２」対「エレファカイド」の一戦。試合開始と同時にエレファカイドはロングソードとスモールソードで連続攻撃！　ザリオン２の胴体に大きなダメージ。ところがキミイテはここで意外な戦法で反撃に出る。なんとスプライトに対して基本を無視した腕部攻撃！　これが見事に成功し、エレファカイドは攻撃不能におちいった。すばらしい逆転勝利だ！

ドーダム島　最強！　鋼の皇帝ウォー・リスニング

ドーダム島最強を誇る怪物「ウォー・リスニング」との対決。キミイテは果敢に攻撃をしかけ、有利に戦いを進める。が勝利の寸前で相手の強力なパンチがザリオン２の頭部を一撃で破壊！　戦局は一気にふりだしへ！

互いにクラッシュ直前での戦いが続いたが、ついにザリオン２のスモールソードがウォー・リスニングの胴を切り裂く！　かくして試合終了、まさに傷だらけの勝利だ！

ロボクラッシュ情報局

こんにちは。ジュディ・ジュラルミンです。今月からわたしがロボクラッシュの最新情報を皆さんにお届けします♡

まずはシステムソフト主催のバトルコンテストのお知らせ。これはパソコン版『ロボクラッシュ』を解き終えた方全員に参加資格があります。応募していただいた方、先着1024名のマシーンを16ブロックにわけて大会を開催。くわしくは店頭のポスターなどをご覧ください。同時に終了認定カードも発行中。こちらは４月いっぱいまでです。

さて、ここで読者のみなさんにプレゼント。システムソフトさん特製『ロボクラッシュ』下敷きを10名様に。欲しい方はコンプ編集部内「ＲＣ下敷き係」までおハガキくださいね。お待ちしています。



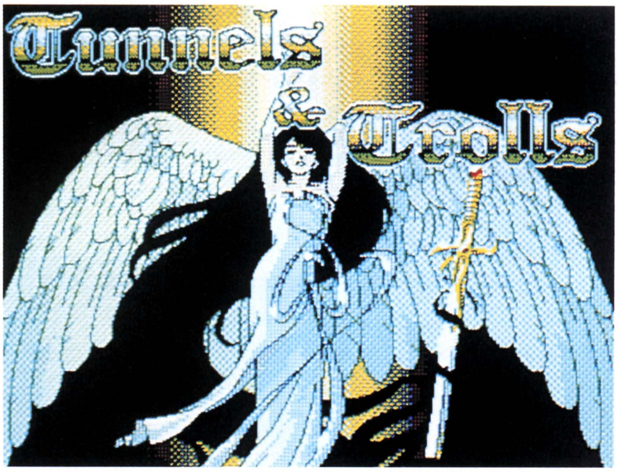
イラスト／高島大

戦いは第３の島へ



ドーダム島ですべてのマシーンを撃破したキミイテとアヅサ。近代化された第３の島、オーシャン島でいよいよノービスクラス最後の戦いが始まる。新たなる強敵たちにはたしてふたりは勝てるのか。また、美しい海底公園で起こるあまりにも悲しい事件とは……。次号はＢクラスもまとめてロボクラ〜シュ！

To be continued



トンネルズ&トロールズ

テーブルトークゲームの名作をパソコンゲームにすると、どんなふうになるんだろう……ファンの期待と注目を一身に浴びて、好評（え?）連載中のリプレイ日記！　だが……ああ、冒険者たちの道は、あまりにも厳しいのであった！

熱いラブコールに応えて(?)底抜けパーティ大復活！ イベントで得たNPCを加えて、いざ北の島へ!!

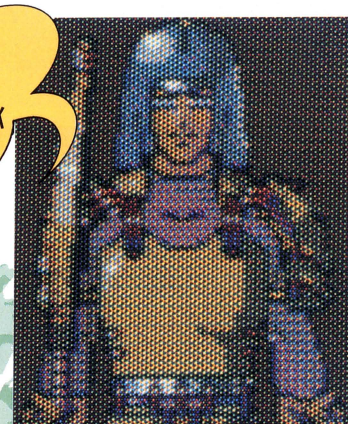
前号までの経過および今後の抱負を語る

ウソをついてはいけない、と、筆者は幼い頃より母に言い聞かされて育ったのである。だから、これはウソではない。単なるイイワケである。男はイイワケをしちゃいかん、というのは父の口癖であったが、さいわい筆者は女なので、イイワケをバリバリしちゃうのである。読者よ、実は前号でパーティのメンバーが総入れ歯、じゃなくて総入れ替えされてしまったのは、筆者が全員死なせてしまい、そのうえ生き返らせる方法がわかんなかったからである。ごめん。その後、マイキャラを捨てるとはオメーは鬼か、という非難を浴び、筆者は大いに反省した。いままで反省なんてモノをしたことがなかったので熱まで出してしまったほどである。そこで、急きょメンバーを呼び戻し、パーティを再結成してみた。おなじみ戦士コンプとフガフガ、ローグのフランに魔術師のルビーである。しかも、冒険者ギルドや酒場で冒険者を募っては、その金で武器や防具を買い、身ぐるみはいで捨てるという超極悪非道な技を使って、武装を整えた。もうここまできたら、だれも我々を止められない。明日なき冒険に出発だ！

さて、縁とは異なものぢゃ。ガルの町で旅の準備を整え、そろそろ出発しようかとパーティを考えてたときのことである。偶然通りかかったオークの隠れ家の前で、オーク退治の兵士たちと意気投合。ともにオークと戦う約束をしてしまったのだ。なに？　その話は前号で聞いただと？　バカモン、あの話なかったことにするのぢゃ。人の過去をグジグジほじくるヒマがあったら、自分の鼻クソでもほじっとれ！

で、さっそくオーク退治に加わったパーティは、首尾よくヤツラをやっつけ、戦利品と金を手に入れた。すると、オーク退治軍団のひとり、ホビットのレフティとかいう青年がパーティに声をかけてきた。聞けば、一緒に旅をしたいとのこと。ちなみに彼の職業はローグである。うーむ、こっちにはフランというゆー有能なローグがいるしな。それじゃルビーちゃん（はっきりいって、いちばんの役立たずだ）、悪いんだけど少しお休みしててくんない？　するとルビー「いいの、いいの。あたし、黒竜亭で飲んでるわ。じゃーね」。むむ、さてはルビー、愛想をつかしたな！

オーク退治が縁で知り合ったNPC、ホビットのレフティくんなのだ!!



ま、あとは例のマヌケなメンバーだけど

コンプ



フガフガ



フラン



●スタークラフト☎03-988-2988　●ＰＣ98、88ＳＲ／9800円(税別)／発売中!!

北のTHORN島で赤毛の少女を救出!!
町の人々にせがまれて、大猿退治を引き受ける



女船長の船に乗り

◀馬を連れていると、彼女の船を借りることになる。少し値段は高いけど、女だから許す！



めざすは北の島!!

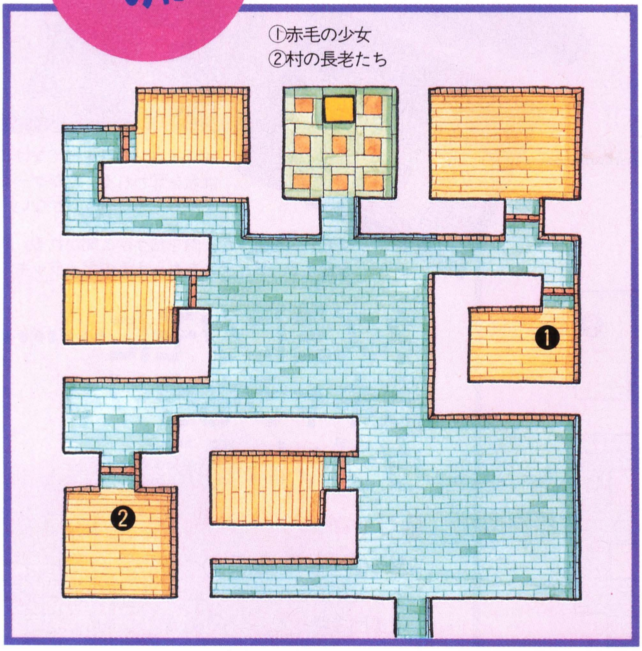
◀お、島が見えてきたぞ！ これが目的地のソーン島だな。さっそく上陸しよーぜ！

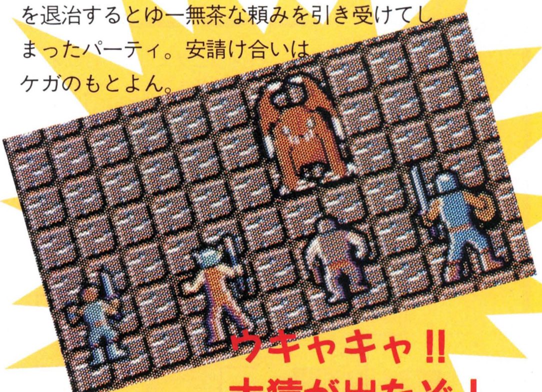
紅一点のルビーに逃げられ、とうとう男４人のパーティとなってしまった。別に福袋じゃないんだからな、女なんていないほーがセイセイすらぁ、と笑うコンプの声も、少し震えているよーな…。ま、いいか。とにかく北の島に向かって出航しよーではないか。食糧も持ったし、海がオイラを呼んでるぜっ。

とりあえず、オーク退治軍団の兵士が話してた北の島を目指して旅立った一行。なんとか目的の島（ソーン島という名前らしい）に上陸し、町に入って行った。でも、なんかヤな予感がするなぁ……と思いつつ、ひとつの部屋に入ると、耳もとでだれかの熱い息づかい。むむ、何者！　と剣を抜いて襲いかかると、それは巨大な類人猿だ（うげげ）！　たちまち戦闘となったが、さいわい相手は１ぴき。なんとか片づけることができたぞ。で、向かいの部屋に行くと、今度は赤毛の少女を発見。お嬢ちゃん、どうしたの？　と話しかけると、フランの二枚目顔に安心したのか、町の人々のところへ案内してくれた。

人々の話を聞くと、女神がこの町の住人たちの不信心に腹を立て、町に大猿を送りこむのだとか。なかなか味なコトをする女神さんある。結局、１日に30ぴきの大猿を退治するとゆー無茶な頼みを引き受けてしまったパーティ。安請け合いはケガのもとよん。

アンセリオスの村



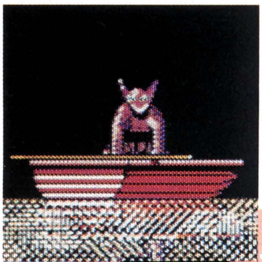


ウキャキャ!! 大猿が出たぞ！

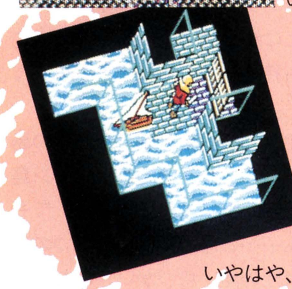
▲これがウワサの大猿だぁ！　１ぴきならいいが、大群で襲われるとツライぞ！



めでたく船旅を終えたパーティ 次は子鬼のイグニクスと地下水路探険ぢゃ



◀彼がパーティをボートに乗せてくれるイグニクス。いいヤツだぜ

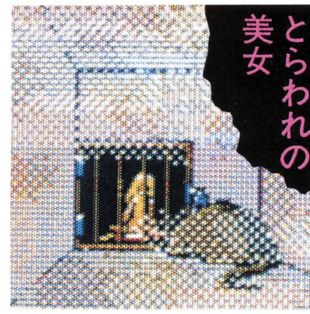


◀ボートを降りて陸地へ。場所によってはトラップが待ってるぞ！

いやはや、やっとガルの港に戻ってきたぞー。え？　ソーン島の大猿は退治したのかって？　いいえ、逃げましたよ。いけませんか？　冒険者は命を大切しちゃいけないんですかあ？　んなコトいうんなら、あんた、やってみなさいよ。大変だったんだから、もぉ！　スタークラフトの人も「あそこはレベル上げてからじゃなきゃムリですよ」って言ってたもん。そーですよ、行く順番をまちがえたんですよ。だからガルに戻ってきたんじゃないか。いいじゃないの、ほっといてよ。

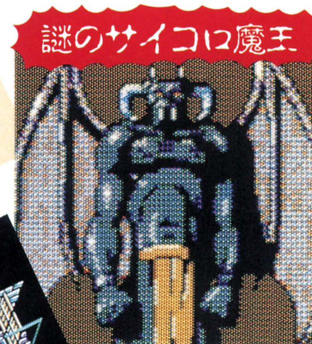
ま、そーゆーワケでガルの町に戻り、今度は地下水路を探険することにしたのだ。地下水路の入り口をすべり降りると、下で待っているのがイグニクス。彼のボートに乗って、汚水をかきわけながら進んで行く。下のマップを見ると、４カ所に陸地があるのがわかるね。右上の部屋にはとらわれの美女ジャスミンがいて、ネズミ退治をさせられる。右下の部屋ではごちそうをすすめられるが、チーズを食べるのはやめたほうがいいぞ。そして、その部屋の地下では無気味なレイスにゲームをしようと誘われたのだが……。さて、その後の運命やいかに!?

とらわれの美女



▲彼女はネズミ退治を頼んでくる。猿だのネズミだの、えーかげんにせーよ！

謎のサイコロ魔王



▲サイコロの目を当てなければ命を奪われる。だがゲームを断る方法は戦うしかない！

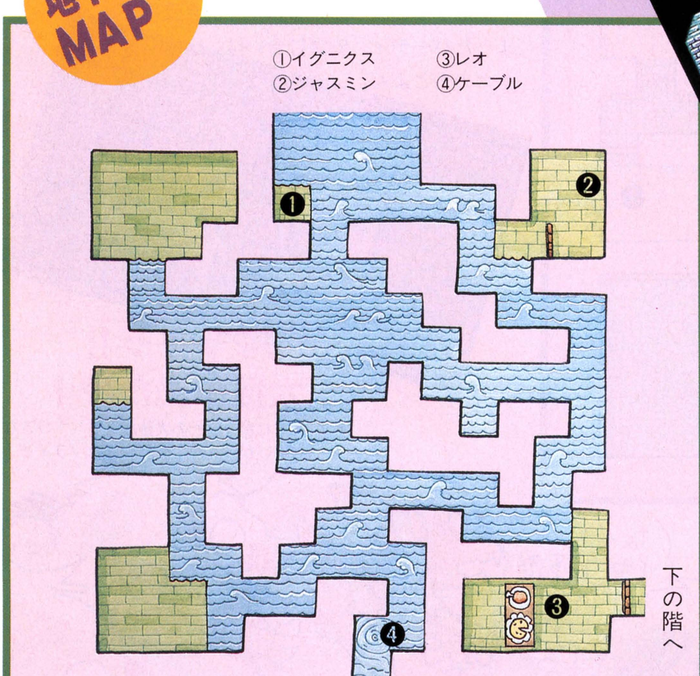
ごちそうの怪!?



◀チーズを食うか、肉を食うかと聞かれる。肉を食うと、アイテムをもらえるのだ。ラッキ！

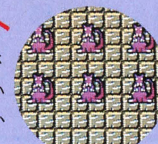
地下水路MAP

①イグニクス　③レオ
②ジャスミン　④ケーブル



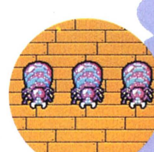
ネズミにクモに……　敵キャラもウジャウジャいるぞ〜

●ジャイアント・ラット



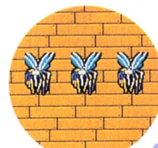
攻撃を受けると、病気をうつされることがある。すばしっこいし、集団で襲ってくるし、なかなかヤッカイな敵なのだ

●ジャイアント・スパイダー



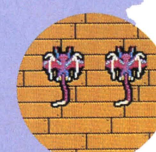
気味の悪い色がたまんないぜ。だいたいワタシはクモが大きらいなのだ。おまけにコイツ、毒を持ってるぞ！　あーイヤだ、イヤだ

●モスキート



いわゆる蚊である。たいした敵ではないので、ご安心を。冒険者のクセに蚊に殺されてるよーじゃ、林間学校にも行けやしないぜ。しっかりしろよ！

●吸血こうもり



これまた毒々しい色で、ひじょうーに不愉快。あまり接近せずに飛び道具で倒そう。ただし、地下水路では魔法が使えないぞ！

漂流伝説

クリスタニア

Crystania Saga

RPG誌上ライブ

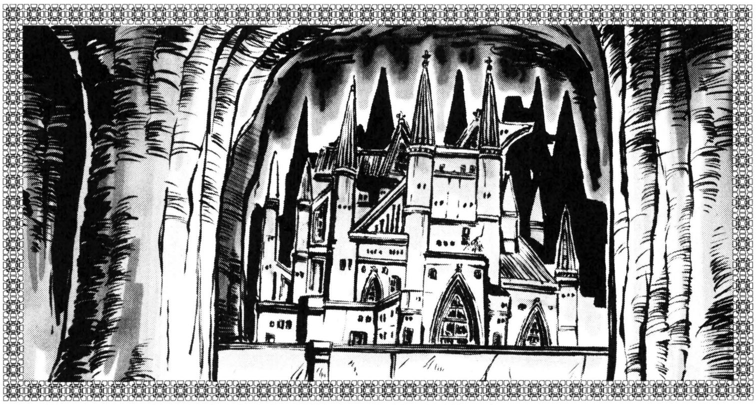
作―水野良とグループSNE
画―うるし原智志



CHAPTER VII 迷宮の館

クリスタニア中の神獣が集う“会合の地”とは、いったいどこなのか？　その答を知るものは、「悟り」と呼ばれる謎の部族のみ。冒険者たちは、この部族に会うため、危険に満ちた「迷宮の館」に潜入するが……!?
テーブルトークRPGの実際のプレイをそっくり誌上再現する超人気連載第７回。今月は戦闘につぐ戦闘だ!!

めでたくレベルアップし、迷宮へ……



GM　ゲーム大好き、アニメ大好き、マンガ大好き。節操なしのGMで〜す。漂流伝説クリスタニア、始めるよ〜ん。
バッソー　今回はやたら明るいな。
GM　クスクスクス、今回は迷宮シナリオだからねぇ。オーソドックスなゲーマー魂(だましい)が燃えるのさ。モンスターにデス・トラップ、そしてリドルが皆様をお待ちもうしております。
レイルズ　それはいいんだけど、そろそろレベルを上げてくれないかな。シナリオもずいぶん数をこなしたように思うんだけど。
GM　そーかそーか。みんな、まだ1レベルだったんだ。よござんす。経験点を500点ずつ、みんなにあげよう。これで、全員レベルが上がるはずだ。
ビーン　２レベルになっても、新しい呪文が使えるようになるわけじゃないから、あまり強くなった気がしないね。
シャイロン　生命点や精神点は上昇するんだから、とりあえずありがたい。
バッソー　しかし、レベルは上がってもお金が入るわけじゃない。私有財産獲得のために、今回はがんばらねば。

などといいながら。各自サイコロを振って生命点や精神点を上昇させたり、それぞれのスキルを上昇させる作業をはじめる。
『ロードス島戦記コンパニオン』のチャートを見ながら、一喜一憂する光景は、本当に毎度おなじみである。しかし、そのあいだゲームマスターは孤独だったりする。

GM　まだ？
サイア　まだ！　スキルの上昇させかたがよくわからないよぉ。
GM　シャイロン、助けてやって。
サイア　お願いします。
GM　ならば、サイアのことはシャイロン任(まか)せにするとして、シナリオを続けるよ〜ん。
ビーン　よーし、迷宮の館に向けて出発だ〜。
GM　迷宮の館は、シレーネの街のはずれにある。かなり大きな館で、周囲を板壁が取り巻いている。そして、館の内側にも、樹木の姿が何本も見られる。森という地形をうまく利用した建物だね。
レイルズ　巨大迷路みたいだな。
ビーン　入口はどこかな？　板壁の周(まわ)りをぐるっとひと回りしてみよう。
GM　板壁の周囲には、残念ながら人

主要登場人物

プレイヤー・キャラがレベルアップしたので、そのキャラクターシートを掲載します。数値や名称など、すべて「ロードス島戦記RPG」にしたがったものです。このRPGに興味のある方は単行本『ロードス島戦記コンパニオン』（角川書店刊）をご覧になってください。
なお、このキャラクターシートの意味がわからなくても、「クリスタニア」の連載は十分楽しんでいただけます。安心してください。

レイルズ

キャラクターシートⅠ



名前	クラス	レベル	種族	性別	年齢
レイルズ	ウォリアー	2	人間	男	?

筋力(ST)	12	攻撃スキル(FS)	56
耐久力(EN)	12	防御スキル(DE)	22
敏捷力(AG)	8	盗賊スキル(TS)	40
知力(IN)	10	魔術スキル(MS)	16
幸運度(LU)	10	抵抗力(RE)	32
魅力度(PB)	12	集中力(CN)	43
生命力(LP)	19／		
精神力(MP)	14／		

▲パーティのリーダーで、戦士。と書くとエラソーだが、ただの女好きでしかない、というウワサも

サイア

キャラクターシートⅠ

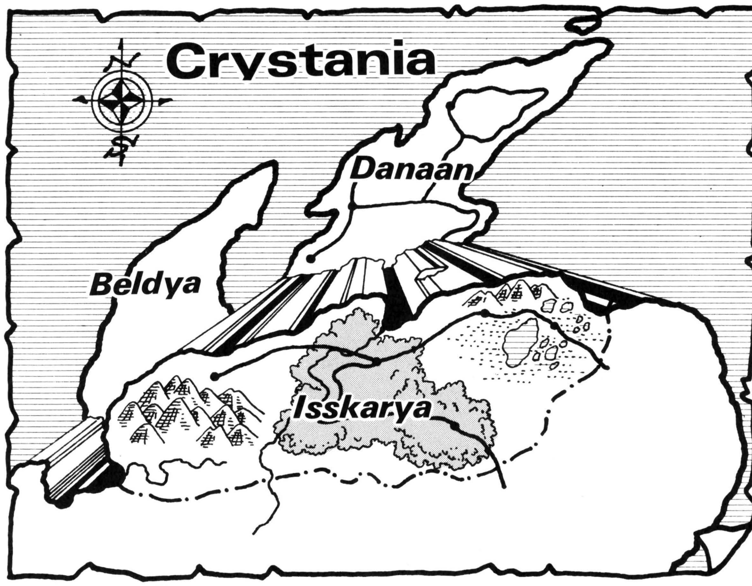


名前	クラス	レベル	種族	性別	年齢
サイア	ソーサラー	2	ハーフエルフ	女	?

筋力(ST)	8	攻撃スキル(FS)	24
耐久力(EN)	4	防御スキル(DE)	13
敏捷力(AG)	10	盗賊スキル(TS)	44
知力(IN)	13	魔術スキル(MS)	49
幸運度(LU)	9	抵抗力(RE)	30
魅力度(PB)	17	集中力(CN)	38
生命力(LP)	9／		
精神力(MP)	26／		

▲まだ半人前のソーサラー。ソーサラーとはソーサラーマジックを使える魔法使いといった感じです

ロはない。でも、板壁からすこし離れた斜面に、奇妙な形の門が造られている。その門の扉に、「挑戦を望む者は入れ」とクリスタニア共通語で書かれている。ちなみに、みんなも時間をかけさえすれば、文字くらい読めるようになっているからね。



バッソー　門にワナがないか調べて、さっそく中に入ろうぜ。

GM　ワナは見つからなかった。

レイルズ　扉を開けよう。ぼくが先頭に立って中に入る。

GM　ほいほい。門の扉を開くと、その向こうは自然の洞窟が伸びていて、ゆるやかな下りになっている。ただ、周囲の壁には、前にワーム(巨大な虫)のトンネルで見た例の白い物体(ワームの粘液)が張りついているかね。

サイア　や、やだよ～！

シャイロン　ちなみに、サイアのレベル・アップは終わっている。

GM　ありがとう、シャイロン。さて、どうする？　それから、パーティの順番も決めておいてね。この洞窟はふたり並ぶことができる。

レイルズ　ぼくとシャイロンが先頭かな。

バッソー　オレはその次に並ぶ。シャイロンの頭越しに、買いたてのクロスボウを撃つってわけな。矢はいまのうちに準備しておくぞ。

ビーン　ぼくは片手にたいまつを持って、バッソーの隣に並ぶ。

サイア　わたしはマリスさんと一緒に一番後ろね。

レイルズ　隊列が決まったところで、洞窟の中を進んでいく。

GM　しばらく行くと、遭遇がある。

バッソー　何と？

GM　当然、ケーブマンとさ。

シャイロン　驚き。こんなところで出会うとは思わなかった。

GM　おまえたちはは何者だ、とケーブマンは尋ねてくる。

レイルズ　ぼくは本能の戦士、レイルズ。女以外に興味はない！

GM　いい切ったな。

シャイロン　わたしの興味は、布教と寄進。信じよ、そして寄進せよ。

ビーン　ところで、ケーブマンの数は？

GM　４匹だよ。

バッソー　こんなところで、何をしているんだ。

GM　ここはわたしたちの住み家だと、ケーブマンたちは主張する。ちょうど住みよい場所を見つけたので、拝借したのだ。街ならば、食糧を見つけるのも困難ではないからな。

レイルズ　いったい、何を食べているんだろうね。

GM　聞きたい？

サイア　絶対、聞きたくない。

バッソー

キャラクターシート I



名前	バッソー	種族	人間
クラス	スカウト	性別	男
レベル	2	年齢	?

筋力(ST)	8	攻撃スキル(FS)	47
耐久力(EN)	12	防御スキル(DE)	19
敏捷力(AG)	15	盗賊スキル(TS)	66
知力(IN)	11	魔術スキル(MS)	17
幸運度(LU)	14	抵抗力(RE)	40
魅力度(PB)	11	集中力(CN)	41
生命力(LP)	21／		
精神力(MP)	21／		

▲スカウトというのは、早い話が盗賊のこと。ひたすら、お金が好き

シャイロン

キャラクターシート I



名前	シャイロン	種族	ドワーフ
クラス	プリースト	性別	男
レベル	2	年齢	?

筋力(ST)	19	攻撃スキル(FS)	53
耐久力(EN)	15	防御スキル(DE)	24
敏捷力(AG)	10	盗賊スキル(TS)	26
知力(IN)	13	魔術スキル(MS)	37
幸運度(LU)	10	抵抗力(RE)	32
魅力度(PB)	6	集中力(CN)	41
生命力(LP)	30／		
精神力(MP)	27／		

▲僧侶。彼もナゼか、お金にすさまじい執念を燃やしている

ビーン

キャラクターシート I



名前	ビーン	種族	人間
クラス	シャーマン	性別	男
レベル	2	年齢	?

筋力	11	攻撃スキル(FS)	40
耐久力(EN)	13	防御スキル(DE)	18
敏捷力(AG)	11	盗賊スキル(TS)	34
知力(IN)	15	魔術スキル(MS)	51
幸運度(LU)	15	抵抗力(RE)	42
魅力度(PB)	10	集中力(CN)	38
生命力(LP)	16／		
精神力(MP)	27／		

▲いわゆる精霊使いの魔法使い。元気いっぱい、好奇心いっぱいの青少年である

ケーブマンとの戦い、リドル、そして鏡の間

GM ケーブマンたちは、きみたちに出ていってもらいたいそうだけど。
レイルズ とりあえず、交渉してみよう。それでもダメなら、脅(おど)しをかけてみよう。
GM 交渉はだめ。脅しも効果なし。むしろ、ケーブマンたちは、本気になって怒りはじめた。粗末な武器を構(かま)え、襲いかかってくる気配だよ。
シャイロン なんたる不幸。戦いは何も生みださないのに。
レイルズ 戦闘開始。イニシアティブ振るよー。7——こっちが先攻だね。
GM どうぞ。向こうはふたりが前衛に立ち、もうひとりが真ん中、あとのひとりは後衛に回った。
サイア おなじみのスリープクラウドをかけます。
GM おや、やっと学習したね。後ろにかける、前にかける？
サイア 後ろ。
GM ならば、真ん中と後衛のふたりが呪文のエリアに入る。そして、抵抗の判定をば——成功、失敗。真ん中が眠った。
ビーン 先頭左にファイアボルト。
GM 抵抗失敗。ダメージどうぞ。
ビーン 7＋2で、9。レベルが上がったことをすこし実感した。
バッソー 買ったばかりのクロスボウだ。右を狙(ねら)って、命中。ダメージが8発。
レイルズ ぼくは左を狙おっと。——攻撃成功。ダメージは8発ね。
シャイロン わたしは、失敗。
GM ケーブマンの反撃〜。後衛のケーブマンはシェイプチェンジしはじめた。
ビーン げっ、ビーストマスターなんだ。
GM そうだよ。そして、彼らが姿を変えるものといえば、当然ワームだ。
サイア わたし、このキャンペーン嫌い。
GM ダメ！ 連載が終わるまで、責任を持つこと。——前衛ふたりの反撃ね。命中、はずれで、レイルズに6発。
レイルズ チッチッチッ。痛くも痒(かゆ)くもありませんね〜。第2ラウンドのイニシアティブ——うーん、どうぞ。
GM ワームが斜め上に口を向けて、ブワッと白い液体を吐いた。2列目より後ろの人、抵抗を試みること。
バッソー ゲゲッ、酸だったら嫌だな〜。
GM 酸じゃない。粘性のある液体で抵抗に失敗すると行動不能になる。
バッソー そっちも痛い。でも、抵抗に成功したから問題ない。
ビーン し、失敗しちゃった。ここは集中力ロールを——ア〜レ〜。
サイア クスン。わたしも失敗。
シャイロン すかさず、集中力ロールを試みること。
サイア エーン、それも失敗したよ〜。
シャイロン ややピンチ。
GM ちなみに、マリスは抵抗に成功しているからね。それから、ケーブマンの攻撃、攻撃。両方ともスカ。反撃どうぞ。

ワームの特殊攻撃で、ふたりの魔法使いが行動不能となり、苦戦を予想されたプレイヤーキャラクター一行ではあったが、続く第3ラウンドのうちに、前衛のケーブマンを倒し、シェイプ・チェンジしたワームに接近戦を挑むことができた。接近すると、たいした武器も持っていないワームはけっこうもろく、カンタンに倒すことができたのである。

身動きの取れなくなったふたりも、粘性の液体をみんなに拭(ふ)きとってもらい、なんとか自由になれた。

レイルズ さて、奥に進みましょう。
GM はいはい。しばらく行くと洞窟は上り坂になり、そして扉に行きあたる。
レイルズ 面倒だから開ける。
GM すると、きみたちは人工の通路に出た。通路は左右に分かれてまっすぐ伸びている。そして、正面の壁に何やらメッセージ。
レイルズ 苦労して読む。
GM 文字はこう告げている。「道は3つある。左には森の道、右には水の道。最短は危険なる道」
バッソー やはり、正面に隠し扉があるパターンだろうなぁ。
ビーン ああ、それで最短の道なんだね。でも危険な道だそうだけど。
バッソー でも隠し扉があるかどうかは調べておこう。それで、その扉をパスすれば、左右ふたつの道は安全だということが確信できる。
GM 当然、隠し扉は見つかる。
レイルズ で、右に行くの？ 左に行くの？
バッソー 森が神聖なのは、この世界の掟だろう。左にしよう。
サイア 森の道ね。水の道より怖くはなさそう。
レイルズ じゃあ、隊列はそのままで、左に行く。
GM 通路は2回右に折れて、やがて行きどまる。行きどまったところ、右手に扉がある。そして扉にメッセージだ。
レイルズ ふたたび苦労して読む。
GM 「天空に陽ありしとき、斑(まだら)の豹(ひょう)は地上を歩き、黄金の獅子(しし)は地中に眠る」
サイア リドルね。
バッソー 今度は何の意味だか、さっぱりわからないぞ。
ビーン ヒョウの神獣とかライオンの神獣とかが関係しているのかな？
シャイロン さてね。扉を開けてみればわかるんじゃないの。
レイルズ じゃあ、開けよう。
GM 扉の向こうは、中庭だ。木々が何本も生えている。ちょうど、いまは昼間なので、陽が差しこんで地面に木陰ができている。木々の枝は横に広がっていて、隣の木の枝と重なりあってたりしてるね。当然、木陰も隣接してい



るわけだ。もっとも、木々の生え具合はまばらなので、陽がまともに地面に当たっている場所もあるけどね。向こう側の壁に扉が見えている他は、何も目立ったものはない。

シャイロン　読めた！

GM　ほう。なんと読んだ。

シャイロン　反対側の扉のところまで、木陰を伝っていけるかな。

GM　行けるよ。

レイルズ　あ、な〜るほど。

サイア　わかんないよぉ。

バッソー　たぶん、木洩れ陽（こもれび）の当たっている部分を斑のヒョウに、陽がまともに当たっている部分を黄金の獅子にたとえたんだろう。GMめ、今回は寝ずにシナリオ考えたな。

GM　だから、最初から張り切っていたんじゃないか。それに、前回木洩れ陽がキミたちの身体を斑に染めているって、伏線も張ったろ。

バッソー　そんなもん、気づくわきゃないだろうが！　ワナを調べるぞ。

GM　当然、ワナはある。枝の張っていない場所の下には残らず、巨大な落とし穴の仕掛けがね。落ちてみると、その下に何が待ち受けているかわかるけど。どうだい、ビーン？

ビーン　そこまでの好奇心はぼくにはない。

レイルズ　ワナも見破ったことだし、木陰を通って中庭を渡れきる。これで森の道は終わりだろう。扉の所まで来たら、メッセージがないか調べるからね。

GM　「他人は人を惑（まど）わす。しかし、もっとも惑わすはおのれ自身」

レイルズ　わからない。扉を開けてから考えよう。

GM　学習したね。扉を開けると中は総鏡張りの通路だ。遊園地のミラーハウスだね。

バッソー　足もとを見るんだ。足もとを。それで通路がわかる。

GM　鏡は床にも埋めこまれているので、足元を見ても手がかりはない。あちらこちらに、ぶち当たらないと抜けられそうもない。

レイルズ　地道にマッピングしていくしかなさそうだね。

バッソー　めんどくせ〜。

シャイロン　鏡を壊していけばいいのではないかな。

ビーン　あまり気が進まないなぁ。

最後の強敵
ミノタウロスとの決戦

　結局、一行はマッピングして進んでいくことにした。そのため、鏡の迷宮を抜けるのには、かなりの時間が必要だった。しかし、トラップやモンスターはうまく避けることができて、出口らしき扉にたどりついた。

シャイロン　さて、扉だが。
レイルズ　読んでみよう。
GM　「どうしても避けてとおれぬ難関がある。そのときは——戦うのだ」
バッソー　ま、ストレートな表現。
レイルズ　大丈夫、生命点も十分なら、集中力ロールも保存してある。
サイア　集中力ロールは保存してないけど、精神点はなんとかあるわ。
レイルズ　それじゃあ、扉を開けるよ。
GM　扉の向こうは円型の闘技場みたいな部屋だ。魔法の明かりによって煌々(こうこう)と照らされていて部屋中が青白く輝いているようだ。部屋の奥には扉がひとつ。そして！　部屋の中央に静かに腰を下ろしているのは、永遠の迷宮の主人ミノタウロスさんでありました。
シャイロン　これは、強敵。
サイア　すかさず、スリープクラウドをかけます。
GM　寝ません。
シャイロン　う～ん、抵抗力は高いだろうね。次はシールドの呪文をかけなさい。わたしはこのラウンド、ブレスをかけるから。
GM　えーい、待たんか。イニシアティブも振らないうちに勝手に行動しやがって！
レイルズ　イニシアティブは８。結果的に勝ったんだからいいじゃな～い。
GM　あまりよくないけど、仕方がない。他の人も行動するよろし。
レイルズ　レイルズ、行きま～す。攻撃、成功。ダメージ８発。
バッソー　バッソー、クロスボウ撃ちま～す。命中！　集中力ロール——成功！　ダメージ９発。クリティカル～。
ビーン　ウィル・オー・ウィスプを召喚するよ。
GM　ここはマリスさんも本気を出そう。シェイプ・チェンジして、人狼フォームに変身だ。
レイルズ　服はどうなった？
GM　人狼フォームだと、破れないんだよ。
サイア　人狼フォームってどんなの。
GM　顔と腕だけが、狼になっているわけさ。シェイプ・チェンジのひとつ前の変身段階だと思ってちょ。
レイルズ　美しくないなぁ。
GM　美しいの！　その姿は、神々しくさえある。思わず涙するぐらいにね。そして、お待たせのミノタウロスの反撃。２回攻撃が成功、失敗。レイルズに12発のダメージ。
レイルズ　うっ、さすがに痛い。第２ラウンドのイニシアティブは６。攻撃成功。ダメージ10発。
シャイロン　攻撃、失敗。
サイア　シャイロンの依頼どおり、シールドの呪文をかけます。
バッソー　クロスボウを撃つ。成功。ダメージ６発。
GM　ピタッ。
バッソー　ゲッ、硬い。
GM　フッフッフッのフ。本気を出さないと全滅するよ～。
ビーン　出してるよ～！

　クリスタニア連載はじまって以来の最大最強の敵に、２レベルになりたてのキャラクターは苦戦を強いられた。レイルズとシャイロン、それにマリス



が前衛に立って戦いながら、バッソー、ビーン、サイアが魔法やクロスボウで援護していく。

そのうち、レイルズが瀕死の重傷を負い後退せざるをえなくなった。ついでシャイロンも、クリティカル・ヒットを受けて戦列から脱落。結局はマリスが1対1で、ミノタウロスを引き受けることになった。

そして、そのマリスもあわやというところまで追いこまれたが、サイアのエネルギーボルトが最大ダメージで当たり、さしものミノタウロスもどうと倒れた。



レイルズ　痛いよ〜。痛いよ〜。ケガを治してくれよ。

シャイロン　うむむ、3人とも治すだけの精神力があるかどうか。とにかく、順番にヒーリングをかけていこう。まず、わたし、レイルズ、わたし、マリス。

バッソー　卑怯者〜。

シャイロン　ジョークぢゃよ、ジョーク。勝手に治しておくから、先を続けてもらっていいぞ。

GM　じゃあ、お言葉に甘えて、と。キミたちの前で、倒れたミノタウロスが何者かに姿を変えていく。それは、どうやら老人の姿だ。

レイルズ　ありゃりゃん。

GM　見事な戦いだった、と老人は呻き声をあげる。

バッソー　生命点0の段階でしゃべれるとは、NPCの特権だな。

GM　「わたしはこの迷宮の館をつくらせた主人である。建設以来、数十年。わたしはこの迷宮の中に住み、人生について考えてきた。結局、答はでなかったがな」

シャイロン　驚き。挑戦に敗れて死んだと聞いていたのに。

GM　「それはわたしが流した偽りの情報だ。デマともいうな。わたしはこの部屋までやってきた何人もの挑戦者たちと戦ってきた。彼らがわたしの思索に解答を与えてくれるのではないかと期待してな。しかし、敗者は死に恐怖するのみだった。恐怖の中にはいかなる真理も見い出されなかった」

ビーン　それで？

GM　「勝者たるおまえたちに問いたい。もし、この迷宮の出口が同じ迷宮の入口であったらなんとする？」

バッソー　なんとするって、とりあえず困るわな。

ビーン　それに、おもしろくないよ。

サイア　ちがう迷宮でも嫌だわ。

GM　そうだろうな……。「しかし、この世界とは間違いなく閉ざされた迷宮。その無限の連鎖。おまえたちは、この世界のありようにいかなる意味を見い出す？」

バッソー　知らねぇよ、そんなもん。

ビーン　連載が終わるまでに、ゆっくりと考えてくよ。

GM　「そうか、その答が聞きたかったのだがな……。そして、これはわたしからの最後のメッセージだ。最後の扉は3つ。ひとつは宝物。ひとつは出口。ひとつは死。真実は〝悟り〟に聞けばよい」そうつぶやいて、老人は息を引取った。

バッソー　こいつ自己満足して死んでいったな。

ビーン　とりあえず、ヒントをくれてありがとう。

レイルズ　扉を開けよう。メッセージはないだろうね。

GM　いま、口頭で伝えただけだ。さて、レイルズの手が、扉の取手にゆっくりとかかった。その扉の向こうには〝悟り〟がいるはずだ。彼は本当に神獣たちが集う〝会合の地〟を知っているのだろうか、そして老人がいい残した言葉の意味は？　期待と緊張を孕みつつ、物語は次号へと続く〜。

FROM CRYSTANIA

よう、クリスタニアにその名も高き男、バッソー様でい。今月は「クリスタニア論文」発表のはずだったが、来月号に延期になっちまった。すまねえ。

おっと、そうだ。この連載に関する感想や質問、イラストなんかを、コンプティーク編集部・クリスタニア係まで送ってくれ。頼むぜ。じゃあまた会おうぜ（これこれ、わが信者たる読者の方々に、なんという乱暴な言葉づかいをするのぢゃ：シャイロン）

ロードス島戦記 商店

天下ノ品 堂々展示

ロードス島戦記コンパニオン

まいど！　「ロードス情報なら世界一」のロードス島戦記商店でございます。さて、今月も『ロードス島戦記』のOVAについていろいろと情報が入ってまいりました。カラーページ（82ページ）で扱っておりますので、ぜひともご覧くださいませ！　こちらのページでは、1月号に引き続いてロードス島戦記RPGのルールに関するご質問にお答えいたします。

質問します、お答えします、の第2回でございます

お待たせしました、ロードスＲＰＧの質問コーナー第２弾です。けこうご質問をいただいていて、これも遊んでいただいている証拠だと喜んでおります。質問以外に、プレイの様子なんかも知りたいな～などと思っていますのでよろしくネッ！

Ｑ：魔法のかかった剣にエンチャンテッドウェポンなどの呪文はかかるのでしょうか？

Ａ：はい。問題なくかかります。

Ｑ：集中力ロールは、１回の攻撃の中で複数回使うことができますか？

Ａ：ＧＭしだいで決めてもらってかまわないのですが、たとえば集中力が35のキャラクターがいたとしましょう。彼が２回集中力を使えば57％、３回使えば73％、５回使えばなんと89％の確率で成功してしまいます。これでは緊張感が減ってしまうかもしれません。ですから、１回の行動に集中力は１回きりというほうをお勧めします。

Ｑ：魔術スキルはどういうときに使えばいいのですか？

Ａ：知識のチェックとしては、たとえばある伝説について知っているかどうかの判定に使うとか、１週間前に会った人物の特徴を覚えているかどうかなどという場合に使います。また、感覚の鋭さもあらわすので、待ち伏せされていることに気づいたり、他人の怪しいそぶりなどに気づくかどうかの判定に用いることもできます。

Ｑ：ぼくはゲーム・マスターをやっているんですが、キャラクターたちのレベルが上がって、戦闘スキルが80や100になってしまって、攻撃がはずれなくなっているんですけれど、どうしたらいいでしょう？

Ａ：命中判定の時には、戦闘スキルから敵の回避％を引いた値で判定します。ですから、たとえ戦闘スキルが100を越えてもはずれることはあるわけです。さらに、ロードスの世界には魔法という強力なものがありますから、回避を上げる魔法をモンスターにかけてやれば、もっと命中しにくくなるわけです。このあたりのバランスをとるのが、ＧＭの大切な〝仕事〟です。がんばってくださいね！

Ｑ：アンデッド・モンスターにはファイアボールはきかないのですか？

Ａ：もちろんききます。しかし、どうしてそう感じたのか……。あっ、一部の版でファイアボールのダメージはＭＰにとなっていますが、Ｌ・Ｐの間違いです。ごめんなさい。



ついにレギュラー化か？

イラストコーナー

ついに待望の(!?)イラストコーナーの登場です。キャラコンへの投票の「ついで」でかまいませんから、イラストをどんどん送ってくださいね！

今月のケイオスなヤツ



▲兵庫県の高島大様。大番頭は最終手段に負けてしまいました！



▶北海道の紫妖夜様。かわいいですね！（本人には怒られそうですが）



▼北海道の古澤友章様。のうてんきなスパークが……



◀愛知県の暁麗様。元気なオルソンです。今後とも当店をごひいきに！



▶大阪府の龍沙牙様。めずらしい、切り絵による作品です



▶北海道の高田育世様。中年の魅力……ですかねぇ？



◀北海道の森さおれ様。先生もはりきっておられましたよ



◀北海道の武田洋美様。キレイなレイリアさんです

無理、無茶、無謀のスキー野郎とは、何を隠そうオレのことだっ

水野良戦記 8

先日、グループSNEのみんなとスキーに行った。ぼくのスキー歴はといえば、小学生のころに行った経験はあるももの、実質的には昨年はじめたばかりなので、はっきりいってヘタなのだ。

ちょっと傾斜がきつかったり、コブがあったりするともうお手上げ。それでも、勇気をふりしぼって滑っていく根性だけは買ってほしいのだが、もちろん転倒しまくることになる。

なにしろ傾斜がきついものだから、そのままズリズリと斜面を滑り落ちていくことになる。人生の落伍者になったみたいな気分にもなるが、その間に距離が稼(かせ)げるのでなんとなく嬉(うれ)しくもある。

ところで、急な傾斜といっても、せいぜいが30度ぐらいなのをご存じだろうか。

頭の中で三角定規などを思い描いて、なぁ～んだ30度くらいたいしたことないじゃんと嘗(な)めてかかってコースに挑んでみたわけだが、実際に斜面の上から見下ろすと、絶壁にしか見えなかった。

ＲＰＧをやってると、無茶な行動をすることもあるが、実際にそれをやっているキャラクターの立場になると、本当に命がけなのだと実感させられた。

ま、とにかくケガをしないでよかった、よかった。

（ロードス島戦記の若旦那）

キャラコン締切は5月末日

どうも、大番頭でございます。ついに高島様の脅迫(？)と色じかけ(笑)の前に、イラストコーナーをつくってしまいました。もともと多くの方が希望されていたことでもありますし、今後も続けていく方針であります。みなさま、投稿よろしくお願いします！

さて、キャラコンも引き続き募集しております。官製ハガキにお好きなキャラ１名を書いて「ロードス島戦記商店キャラコン係」まで送ってくださいませ！　なお、５月31日の消印がついているものまでが有効ですので、締切りには十分ご注意を。発表は本誌８月号で行う予定です。

また、ロードス島戦記RPGのルールに関するご質問は「ロードス島戦記商店ルール係」までお願いいたします。

あて先：〒102　東京都千代田区九段南４-７-16 市ヶ谷ＫＴビル コンプティーク編集部ロードス島戦記商店係



2月号
ロードスメタル・プレゼント当選者発表

本誌２月号の「ロードス島戦記メタルキット」プレゼントは、以下の５名様に決定、おめでとさん。

京都府・斎藤浩　新潟県・小川哲央
愛知県・湖山南宮　広島県・神田興
秋田県・越後谷慎一　（敬称略）

クロちゃんのRPG千夜一夜

VOL.32

四千年の歴史アルよ

いきなり中華文明に対するミソラーメン批判から始まってますが、これはRPGについてのエッセイのページです。先月に続いて、今月も中国におけるRPGの可能性を語ってみたいと思います!?

黒田幸弘

第183夜 中華文明へのいわれなき非難

あれは数年前の、寒い冬の夜のことだったなあ。ちょうど仕事が一段落したんで、仲間といっしょにラーメンでも食べにいこうか、という話になったんだ。

でもその日は、ちょうど近所のラーメン屋はお休み。それならすこしぜいたくをしようと、台湾人のやっている本格中華料理の店に行ったんだよ。

「さて、何を頼もうか？」

「そうですねえ……やっぱり今日みたいな寒い日は、ミソラーメンが食べたいから、この○△☆（名前は忘れてしまったけど、ようするに味噌麺）というのにしますよ」

なーんだ、けっきょくミソラーメンを頼むのなら、べつに本格中華料理店に来なくてもよかったのに。これだから貧乏人は……などと思いながら、ボクはボクで、いちばん安い広東麺を注文したんだ（！）。

そして10分ほどたって、運ばれてきたどんぶりの中を見ると……！

「あれ、なんだ、これ？」

「それ、ほんとにミソラーメン？」

「とは、とても思えませんね……」

「冷たい麺に味噌のタレだから、味噌味の冷やし中華みたいなもんかな」

「うー、なんでこの寒さの中で、冷やし中華を食べなくちゃならないんだ！」

とはいえ、まさか注文を取り消すわけにもいかない。そこで仲間はしかたなく、文句をいいながらも、けっきょくきれいにかたづけてしまったんだよ。

「なーんだ、結局は全部食べちゃったのか」

「そりゃそうですよ。貧乏人にとって、目の前にある食物を残すなんてことは、絶対にできません！」

「そんなに胸を張らなくてもいいよ」

とはいえ、気にそまぬ物を食わされたときは、帰り道でも、ついつい文句が出てしまうんだ。

「しかし、黒田さん。ミソラーメンは中国にはないってほんとうだったんですね」

「ふーん、そうなの」

「ええ、なんでもあれは、札幌で発明されたという話ですよ」

「そんなものかなあ。味噌で汁の味つけをするくらい、誰でも考えつきそうなもんだよね」

「そうですよね。まったくもって、中国三千年の歴史なんて偉そうにいっても、けっきょくミソラーメンひとつ発明できなかったんだなあ！」

第184夜 ウン千年の歴史を探る

てなことは、いまやただの笑い話だよ。しかし、どう考えても、やっぱり注文をまちがえたほうが悪いと思うけどなあ。まあ、食い物の恨みは恐ろしいからね。

ところでこのときは「中国三千年の歴史」といったけど、別の説では「中国四千年の歴史」という言葉もあるんだ。いったいなんでまた、同じ国の歴史が、千年もちがうんでしょうね。

こういうしょーもない疑問が出ると、すぐに研究を始めてしまうのが、ボクの悪いくせ。そこで調べてみたところ、どうもこれは近代歴史学の発展によって、諸説があるみたいなんだ。

そもそも中国の史書では、神話と歴史の区別がないんだ。前回説明したように、普通なら神話に属する、黄帝の時代から、ずっと歴史が続いていることになってたんだよ。

ところが、19世紀になって、中国にも西欧の近代科学が入ってくると、こういった古典的な史書に頼る学問から、実証主義の学問に変わってきたんだ。ようするに遺跡や遺物の調査が主眼になったわけだね。

そこでまず問題になったのが、前回の『封神演義』でおなじみの殷（商）王朝だ。殷はいまの河南省に都があったというんだけど、当時の学者がいくら探しても、考古学的な遺物が残っていない。遺物がなければ、存在を立証できない。そこで、学者たちは極論に走って、なんと「殷は存在しなかった」ことにしてしまったんだ。

そうなると中国でいちばん古いのは、その次の周王朝になるね。さいわい周は洛陽が都だったし、文献や遺物も多



いから、存在したことは疑いない。周王朝が成立したのが、紀元前1100年ごろなので、そこから起算して「中国文明は三千年」となったんだろうね。

ところが19世紀の末になって、なんと殷王朝の遺跡が出てきたからみんなビックリ。北京の漢方薬の店で売っていた〝龍の骨〟（ほんとうは亀の骨）に、殷王朝の文字が書いてあったことから、殷王朝の遺跡が発見されたんだよ。

まあ、細かいエピソードはおいといて、殷王朝は周の前に600年ほど続いたそうだから、そこから起算すると、「中国四千年の歴史」となるんだ。

しかし、そうなると、中国の史書に残っている、いちばん古い夏王朝の立場はどうなるのかな。いまのところは遺跡が見つかってないけど、夏王朝実在説を唱える学者はけっこう多いんだ。なんせ殷の例もあるから、そのうち夏の遺跡が出ても、みんなあまり驚かないだろうね。

それにしても、もし夏王朝が実在したとすると、なんと「中国五千年の歴史」になってしまうじゃないか。さすがにすごいもんだ。でも、ミソラーメンを発明してくれれば、もっとすごかったんだけどなあ。

第185夜　中国版モンスターマニュアル？

とにかく中国の史書は、ヘタな考古学よりもずっと正確なんだけど、もちろん中国にだっていいかげんな本はあるんだよ。そんな中でもとくに変わっているのは『山海経』という本だね。

この本はいつごろ書かれたのか、よくわからないんだ。学者たちは、どうも戦国時代（紀元前３～５世紀）ころの本じゃないかと推定しているけどね。

さて、その中身といえば、もともとは地理の本なんだよ。中国を中心とした各地の山や海と、そこにいる住民や動物の紹介をしていたんだ。記述はすごく短くて、あっさりしてるんだけど、その中身のほうは……。

なんで古代人の地理誌というのは、現実と空想が混ざりあってしまうのかなあ。とにかく変な生物が多いんだよ。ギリシアでも、ヘロドトスの『歴史』などに、はるか彼方の国には、奇妙な人間が住んでる、といった話が書いてあるしね。

どれくらい変な生物がいるかというと、ためしに『山海経』の中から、東の海にある国を書いた「海外東経」を紹介してみよう。中国の東の海だから、わが日本のあたりのことになるし、けっこうおもしろそうじゃないか。

そこでまず本を開くと、最初に出てくるのは、なんと「大人国」だ。住民がどのくらい大きいのか、くわしく書かれてはいないけど、かなりな巨人が住んでるんだろうね。

その北には、獣身人面の生物が住む「奢比」という国があるんだってさ。

その北には、わりとまともな人間の住む「君子国」があるんだ。そういえば昔の人は、日本のことを「東方君子国」と自称してたなあ。

「君子国」の北には虹がいる、と書いてあるけど、なんじゃこれは。わからんぞ。このあたり意味不明だね。しかしなんでこの虹は、頭をふたつもってるのかな。

さらに北にいくと、首が八つ（しかも人面）足が八つ、尾が八本の怪物がいるんだ。ヤマタノオロチかいな？

それから「青丘国」には、尾が九本ある狐がいるんだって。こりゃどうみても、九尾の狐のことだね。

てな調子で、さらに記述が延々と続くんだよ。なかには日本の伝説に似た部分もあるから、何かしら日本からの情報があり、それに基づいて書かれた本なんだろうね。

しかし、いくら邪馬台国も成立してないころの本だとはいえ、どうみても、むちゃくちゃ書かれてるとしか思えないなあ。やたら人面獣身の怪物が出てくるし……ひょっとして日本人は、この頃からエコノミック・アニマルだったのかしら？

もっともこの『山海経』が、こんな内容になったのには、また別の理由もあるらしいよ。というのは、中国の戦国時代は、まだ紙が発明されてなかった。だから当時の本は、木や竹を糸で綴りあわせた、木簡に書かれていたんだ。しかし『山海経』の原典は、長い間に木簡の糸が切れて、中身がバラバラになってしまったんだ。そのためうまくつながらなくて、内容がおかしくなった部分が多いんだそうだよ。いまでいえばハードディスクがクラッシュして、レストアできないみたいなものかな（あ、ハードディスクユーザー以外には、ちょいとわかりにくかったかな。ごめんね）。

でも、ボクとしては、たとえ中身がまちがっていても、読んでおもしろけりゃいいや、とごくごく無責任に考えるのでした。よかったら、みなさんもぜひご一読を。

第186夜 桃の園への道中記

なにしろ『山海経』は、ちょいと変わった〝ワールドガイド〟プラス〝モンスターマニュアル〟みたいな本だから、RPGに利用できないことはないんだ。

そこでとあるマスターに、この本を貸してあげたら、いろいろ研究したらしい。そしてできあがったのが、このシナリオらしいんだ。

「えーと、きみたちの前に、変な男が現れて、何か話しかけてきたよ」

「話くらいなら聞いてもいいけどね」

「お客さん、いい商売あるアルよ。わたしといいしょに、桃取りにいかないアルか？」

「私と遺書？」

「あ、そこは、私と一緒、が正しいからね」

突然の中国人（やはり謎の中国人なんだろうか？）の登場に、パーティはちょいと相談をする。しかし、もうすこしくわしい話を聞かないことには、危なくて先に進めないからなあ。

「なんでまた、桃を取りにいくんだ？」

「アイヤー、やぱり、知らないアルか。じつはわたしの国のいい伝えでは、西の昆崙(こんろん)には魔法の桃があるアルよ。それをひと口食べれば……」

「ひと口食べると？」

「おいしくて、ほっぺが落ちるアル」

「……おい。行こうぜ」

「あ、待ってほしいアル。その桃を食べた人は、すべて不老長寿になるアルよ。これ、ほんとのことね」

うーむ、話はうさんくさいが、不老長寿は魅力的じゃないか。

「いや、そんなのどうでもいいよ」

「あれま、なぜアルか」

「だってボクはエルフだぜ。しかもこのRPGでは、エルフはトールキン型の不老不死なんだ」

「アイヤー、不老不死とは、知らなかったあるよ。ひょっとしてあなた、西(せい)王母(おうぼ)の親戚(しんせき)アルか」

「西王母？」

「知らないアルか。じつは昆崙の桃園は、西王母という仙女の持ち物アルよ」

「仙女？　それって美人？」

「もちろんアルね」

「さあ、行こうかぁ！」

というわけで、山越え谷越え数千里、はるばるやってきました昆崙へ。しかし殺風景なところだなあ。

「おい、こんなところに、仙女が住んでるのかい？」

「文献によれば、そういうことになるアルね」

「ほんとかなあ。だってさっきは、人間の顔をした馬と戦ったじゃないか」

「あれは、あのあたりの神様アルよ」

「えー、殺しちゃったぜ！」

「まあ、本にはタタリについて、何も書いてないからだいじょぶね」

「その次に戦った足が八本、頭がふたつの牛は？」

「ああ、あれはいいアル。あれは戦争の神様と書いてあるから、殺してしまえば、この辺はかえって平和になってみんな喜ぶはずアルよ」

「……ほんとうかよ？」

といったわけで、一行はへんな怪物（神様？）と戦いながら、ついに昆崙に着いたんだ。

「きみたちの前には、桃の林がある。見渡すかぎり、ちょうど花盛りだよ」

「やった一、桃の花だ！」

「仙女はどこだ、美人はどこだ？」

といってるヒマもなく、とつぜん怪物が登場した。

「えーと、人の姿をしてるけど、口には虎の牙がある。しかも豹のしっぽがあるんだ」

「な、なんだよ、そいつは」

「わらわの桃を荒すのは誰じゃ、といってるよ」

「わらわの桃？　ということは……あのさあ、ちょっとかんべんしてよ。やっぱり仙女が怪物ってのは、ちょっと興ざめじゃないか」

「うーん、やっぱりそうかなあ」

じつは後の世になると、西王母は美人だっていうのが、中国人の常識なんだけど、古い時代の『山海経』では、なんと怪物の姿になってるんだ。仙女も時とともに、だんだん美化されていくんだね。

「よし、わかった。西王母は、きみたちが逃げないのを見ると、薄い衣をまとった仙女の姿に変わった」

「よし、そうこなくっちゃ！」

「もっと脱げっ！」

「外野はうるさいっ！　美女の姿になった西王母は、きみたちを歓迎してくれるそうだ。桃の園で花見の宴をしま



しょう、だってさ」
「やったー、花見だ。ちょうど花盛りだし……花盛りだって！」
「うん」
「じゃあ、桃の実は……」
「そんなもん、どこにもないよ。花が散ってからじゃなきゃ、実がなるわけないでしょ」
　まあ、ようするに来る季節をまちがえただけだけどね。
「じゃあ、どうすればいいんだい」
「まあ、お急ぎの旅でもないでしょう。しばらくお待ちなさい。夏になれば桃はいくらでも取れますわ」
「……しようがないなあ。夏まで待つことにするか……」



第187夜 仙人の国からこんにちは

　というわけで、春は3月の桃の節句から夏の盛りのころまで、じっと待っていたパーティは、やっと待望の桃の実を手に入れたんだ。
「やったー、これを食べれば不老長寿だぜ」
「ところで、ボクらは、いったい何をしに来たんだい。この桃は食べちゃっていいのかな？　それとも国へ持って帰って高く売るの？」
「うーむ、どうしよう。エルフは売るほうに賛成だろうけど……」
「あたりまえだ！」
「でも、不老長寿も捨てがたいね」
「ところで中国人のおっさんは、何のために桃を取りにきたんだい？」
「わたしは皇帝陛下の命令で、桃を取りに来たアルよ」
「へえ、やっぱり皇帝ともなると、不老長寿を望むんだなあ」
「いや、それはちがうアルね。陛下は仙人の金丹（きんたん）を毎日飲んでるから不老不死、何の問題もないアル」
「ふーん、じゃあ、桃は何に使うんだい？」
「囚人、とくに反逆者に食べさせるアルよ。最近の反逆者は根性なしで、拷問（ごうもん）するとすぐ死んでしまうからアル。だからこの桃を食べさせてから、たっぷり拷問をしたいとのおぼし召しアル」
「エゲツねーの！」

　といった話をしているうちに、一行はいつのまにか山を下って、村人の住む平地に出たんだ。そしてしばらく歩いていると、とつぜん兵隊が現れて、銃の一斉射撃！
「アイヤー、あれは何アル！」
「おい、マスター、アイヤーじゃないぜ。なんでファンタジーRPGの兵隊が、銃を撃ってくるんだよ」
「だってしょうがないだろ。よろいを着て武器を持ったきみたちの姿は、どうみても山賊じゃないか。住民が連絡したんだよ」
「じゃなくて、なんでこの世界には銃があるんだよ。弓のまちがいじゃない？」
「ああ、そのことか。だってきみたちの前にいるのは、人民解放軍の歩兵一個大隊だぜ」
「じ、人民解放軍？」
「そうか、説明してなかったね。じつは中国の伝説によると、いちど人間が仙界に入ると、そこから出てきたときには、ものすごい時間が過ぎてしまっているんだ」
「えっ！」
「たとえば山の中で、仙人どうしの碁（ご）を見ていたきこりが、碁が終わって気がついたら、自分の斧（おの）の柄はくさっていて、あわてて村に帰ったら、もう百年くらい経っていた、という有名な話もあるんだぜ」

「それじゃ浦島太郎じゃないか」
「そういうことになるな。ましてきみたちは、西王母のところで、桃のなるのを待ってたからなあ。ほんとうならもう、人類が滅亡してるころかも……」
「ちょ、ちょっと待った。それなら中国人のおっさんは、なんで村の風景を見て、時代が変わってることに気づかなかったんだよ？」
「おい、むちゃいうなよ。誰が中国の奥地の村を見て、時代が変わったことに気づくんだい？　ボクがテレビで見た感じじゃ、ああいった村は、千年も前から、まるで変わってないように見えるけどなあ」
「……それはいえる」
　というわけで、戦闘再開。しかしいくらファンタジー世界の英雄が強いといっても、マシンガンにはかなわないよね。しょうがないから魔法を使うと、こんどは戦車や飛行機がおでましだ。こりゃ、困った！
「くそっ、これが『大戦略』なら中国軍くらい、どうってことないのに！」
「しょうがない、撤退だ」
「山の中に撤退して、どうするんだよ」
「しょうがないから、四川熊猫解放戦線でもつくろうぜ。この桃を食べさせれば、パンダも知恵がつくだろう。そうしたら、人間の暴虐（ぼうぎゃく）に怒って立ち上がるんじゃないかな」

RPGの王国
メルアレード

国王あいさつ

構成／冒険企画局

かつら「いやあ、今日もメルアレードは平和だなあ。はっはっは」
わきあか「なんとかして、王位を奪回できないものだろうか……」
アリョーシャ「歩兵師団士官の私が、力をお貸ししましょう」
〈神奈川県／ペンタグラス〉
アマムラ「へっへっへ。ウチに、いい武器がありますぜ」
かつら「なんかイヤな雰囲気……」



「いちばん上の帆を張るときだけは順番が逆だ。そう、下から上に張るんだ。ケナー船はな、風上に向かって進む船だ。だから普段はいちばん上を張ってはいけない。じゃ、どんなときに張るのか。おれも1回だけ張ってみたことがある。オーロラのときだ。マストというマストに火がついて、お天道さまよりあたりが明るいんだ。空は一面の銀のカーテンだ。恐る恐る天一帆を張った。すると不思議なことに船が空に浮き上がるじゃねえか。ケナーはオーロラの光で宇宙に行ける船だったんだね」
（アルフレッド・オクト著『北海』より）　Ⓒ冒険企画局

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル 月刊コンプティーク
「RPGの王国メルアレード」係まで

年中無休のアイテムショップ
マジカル・ランプ



謎かけ盗賊
発売元／社会思想社
価格／640円（税込）
問合せ／03-813-8101

さあさあ、メルアレード随一のアイテムショップ〈マジカル・ランプ〉はこちらだよ！　今月も店長のアマムラみずからが選りすぐった、お薦めのアイテムを紹介するぜ。

たいがいRPGというのは、みんなプレイヤーから始めてマスターをやるようになっていくんだけど、プレイヤーからマスターに変わるときってすごく不安なんだよね。初めての人にRPGを教えるときも、いろいろと心配だ。

でも、そんな悩みごとを吹っ飛ばしてくれるようなものが出たんだ。「ファイティング・ファンタジーRPG」用シナリオの『謎かけ盗賊』ってヤツだ。

ふつうシナリオというと基本ルールがないとプレイできないんだけれど、この『謎かけ盗賊』はそれ自体にルール（「ファイティング・ファンタジーRPG」〈東京創元社〉）の要約も載っているので、このまますぐにプレイができる。しかもシナリオは分かりやすいようにゲームブック形式がとられており、誰にでも簡単にマスターがやれる工夫がされている。それに、ルール自体も簡単にできているので、初心者の人も難なくRPGに溶け込めること、うけあいだ。

むろん肝心のシナリオの出来も最高なので、謎かけ盗賊リーバーにプレイヤーたちは夢中になることだろう。

これはマスター必見の一冊だぜ！

今月のプレゼント　よっ、毎度ごひいきにありがとうよ。今月も気前よく、上で紹介の『謎かけ盗賊』を5名にプレゼントだ。ふるって応募してくんな。

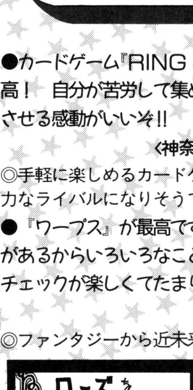
今月の評判アイテム

●カードゲーム『RING MASTER』は最高！　自分が苦労して集めた土地カードを平定させる感動がいいぞ!!
〈神奈川県／エルフの戦斧〉

◎手軽に楽しめるカードゲームは、RPGの強力なライバルになりそうですね。

●『ワープス』が最高です。ヒーローポイントがあるからいろいろなことができるし、抑制力チェックが楽しくてたまりません！
〈神奈川県／高橋聡〉

◎ファンタジーから近未来、はたまたアニメの主人公にもなれるってのは、なかなかの強みですね。



▲神奈川県／ポシャリインコ
ハイ・ファンタジーにひたれる、名作ですよね

●『ファンタズムアドベンチャー』をオススメするぜ。「スライム」や「歩く樹」になれるRPGなんて、これぐらいだもんな！
〈島根県／龍竜〉

◎今月は以上の4つが評判でした。来月はどうなるかな？

 イラスト／大野真実、わきあかつぐみ



冒険酒場 なるほど亭

へい、いらっしゃい！　今月も、なるほど亭は大繁盛だ。オマケにかわいい看板娘がおめあての客まで加わって、てんやわんやの大騒ぎ。いやはやありがたいこったぜ。おや、初代看板娘がルルテちゃんと何か話しているみたいだが……まさか、俺の悪口を教えているんじゃないだろうなあ……。



▲広島県／Maki

今月の看板娘

3月17日が誕生日？　ハガキ採用が、なるほど亭からのプレゼント代わりです♡

先輩の助言（読者レポート）

Q　冒険者の恋愛は、どこまで進展するのでしょうか？

A　キャラクターが冒険者であるということを忘れなければ、どこまで進んでもいいと思います。冒険に出るのが危険だからと、結婚して引退……なんてのも、絵になると思いますよ。

〈岡山県／冥魔〉

◎恋愛は人生の一大イベント。さまざまなドラマが誕生します。



◀神奈川県／やまとかえで
いいな〜。僕もプレイにまぜてください



▶秋田県／かかしあちひろ
なんだ、このムサい連中は？　でも、気持ちはわかるぞ！

Q　戦士ばっかりのパーティだと、すぐ全滅しちゃうんです。どうしたらいいでしょう？

A　そういう時こそ、ゲームマスターの腕の見せどころじゃないですか！　マスターが生み出した、個性たっぷりのNPCを、パーティに加えてやればいいんです。

〈愛媛県／真の銀の魔術師〉

◎この質問のおかげで、「私は魔術師が好きだ！」とかいったハガキが、わんさか届いてしまいました。ちなみに人気ナンバー1は、「シーフ」。何ものにもとらわれない自由な生きざまが、人気の秘密なのかな？

●●●

Q　父親がエルフで母親が人間のハーフエルフと、父親が人間で母親がエルフのハーフエルフには、どこかちがいがあるのでしょうか？

A　両者とも、両親から半分ずつ血をわけてもらっているのだと考えれば、たがいの能力・外見に、大差はないのではないでしょうか。

〈群馬県／森阿丁〉

A　たのむから、オレに無理難題を投げかけるのはやめてくれーっ！

〈福岡県／偉大なMAGE・パース〉

◎ちょっとさみしいけど、今月はここまで。スペースが狭くてごめんね。

▼長野県／柔道ジャイアント
ファンタジー世界にメガネはあるのか？　の解答





▲東京都／ふえ
あいつが魔法を使うぞ！　みんな逃げろおぉ!!

新米からの　公開質問掲示板

Q　悪人のみなさんは、「お姫様」はよくさらうのに、どうして「王子様」はさらわないのでしょうか（男はともかく、女の悪人まで）？　人質にする価値から考えればさらわれる比率は、同じになってもいいと思うのですが……

〈大分県／天野瑚〉

Q　テーブルトークRPGを幾度か繰り返しているうちに、アイテムや能力値・レベル上昇だけに執着する、無機質なキャラクターばかりになってしまいました。僕としては、人格を尊重するキャラクターになってほしいのですが、どうすればいいでしょうか？

〈東京都／松原弘記〉



冒険者の宿 ほのぼのInn



冒険者の宿・ほのぼのInnへようこそ。ここでみなさんに、ちょっとお願い。いつも楽しいハガキを送ってくれるのはうれしいんだけど、カラーのハガキは印刷のときにちょっと損をしちゃうので、なるべく白黒でお願いね。あと、スクリーントーンを使うときも、縮小するとつぶれることがあるから、濃度の低いものを使ってね。さて、特集は盛り上がっているかな？



◀東京都／諸葛孔明
5名様ごあんない～

フリートーク大特集

●「カフェ・カシタ・ノン・カフェラ・エト・プブリア・フィリエ・オムニバス・サイズ」という呪文を知っていますか？　これは、相手を自由に操ることができるといわれる呪文で、昔（16世紀ぐらい）の魔法使いが用いた高度な呪文なんだよ（いわゆるチャーム・パーソン）。「ジョン=ディー」っていう、エリザベス1世の側近の魔法使いも使ってたんだよ。

〈埼玉県／プラグレス〉

◎これを読んで「この呪文を使えば、RPGの王国の原稿も遅れずにすむのでは……」などと担当さんが考えていたらどうしよう……怖いなあ。

●メルアレードの村の名前を考えてみました。その名も「ヴァーチュー」。美点という意味がこめられていて、妖精界から来た美しいエルフたちによってつくられた村です。森の中にあり、別名「迷い子のオアシス」。タイトルのないコーナーにつけてやってください。

〈山梨県／カーム・アルーラ〉

◎メルアレード領内にも、ついに村ができました。ありがとね。

●GMに必要なのは……知力と体力とリゲ○ンだっっ!!

〈静岡県／GMO1〉

◎リ○イン飲んでがんばろう！

●ゲームブックだっておもしろいのがあるんでい！　たしかにテーブルトークほど自由はないけど、最近はいいのが出てるし多人数でできるのも多くなってきたんだぞー!!　僕のおすすめは、やっぱり「ブラッド・ソード」シリーズです。

〈愛知県／伊勢光一〉

◎ゲームブックファンからのひと言

●ドラクエⅣが発売日に買えなかった。130万本とは少なすぎるぞ！

〈広島／Maki〉

◎もう買いましたか？

●TEMさんのタロット、いいですね～。あのほかにもトランプや花札の代わりみたいに使えるのがありましたよね。

〈広島県／河中よどみ〉

◎TEMさんは、毎月すごいイラストを送ってきてくれるんですよね。

●国王に告ぐ！　僕は決心した。全国のスライムを呼んで、世界征服してやるのだ!!

〈大分県／スライム命〉

◎……これは恐ろしい！

●リゲイ○替え歌シリーズ、2番手歌いまーす！

癒やしの力と正義の拳　武器がなくても戦えますよ
モンク　モンク　マイナー・モンク
楽器を片手に今日もさすらい　はるか世界で神話を語る
バード　バード　吟遊詩人

〈埼玉県／菅野弘樹〉

●続いて3番手いきます！

大義名分頭上にかかげ　ヨロイに刻む王家のしるし
ナイト　ナイト　名誉が命
輝く微笑み必ず美人　たいてい勇者と恋におちる
プリンセス　プリンセス　すぐにさらわれる

〈茨城県／大歩兵〉

◎はたして替え歌シリーズは、どこまで続くのか!?

●どうして『ルーンクエスト』の話題がまったくないんだろう？　私はリアリティーに優れた、素晴らしいルールだと思うのですが。それに、クラスのことなど気にしなくてもいいから、パーティを組むときにバランスを考える必要がほとんどないですから……。みなさん『ルーンクエスト』をやりましょう。グローランサの個性的な面々がお待ちしています。

〈兵庫県／岡本博〉

◎さあ、みんなでグローランサへ行こう！

今月の吟遊詩人



◀千葉県／5150
アマムラ氏爆笑の傑作！

ヤングサイコロ当選者発表

フリートーク特集はいかがでしたか？　では、プレゼント当選者の発表です。当選したのは、〈埼玉県／小笠原秀和〉〈青森県／荒関隆史〉〈三重県／一岡克宣〉〈岐阜県／ねこじゃらし〉〈岡山県／ケイナス〉の5名です。おめでとう！



◀埼玉県／小笠原秀和
めでたく当選しましたので、本当にこのハガキのように使って、証拠の写真を送ってね



P・Qもいよいよ大詰めの第5弾！ この世界はいま混沌の時代を迎えている。世を恐怖におとしいれている闇黒龍を倒すのが、破龍騎士である君の使命なのだ。まず君は、龍封じの印を手に入れるべく、謎の迷宮に挑戦する！

1

迷宮は思ったより複雑だった。君と仲間たちは、右も左も、上下すらわからない通路を進む。すると突然、何者かが君たちの行く手をさえぎった！ 現れたのは……

〝深きもの〟だ！ →5へ

〝アサッシン〟だ！ →7へ



▶福島県／清水潤一郎

2

「見さかいもなく戦いを挑むとは……なんとおろかな」男がパチンと指を鳴らすと、片方の男が幻のように消え、不気味な異形の怪物になった！ 君たちは身構えるひまもなく、怪物に呑み込まれてしまう……〔END〕



◀神奈川県／エアロマン

3

「これは失礼しました」男がそういうと、片方の男は幻のように消え、小さな聖印になった。→次回予告へ



▶千葉県／5150

9

あっちこっちをさまよい歩き、すでに3日になろうとしている。この迷宮は、いったいどこまで続いているのだろうか。おや？ あそこに見えるのは？

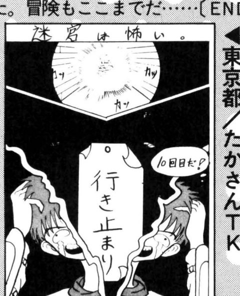
いき止まり→4へ

女性の石像→6へ

美しい女性→8へ

4

あ～まぁた、いき止まりだあっ!! 迷宮という、環境の極限状態に長い間さらされていた君の精神は、ついにくだけてしまった。冒険もここまでだ……〔END〕



◀東京都／たかさんTK

5

意外にも、現れたのは迷子の〝深きもの〟だった!? 君は、しかたなく彼(?)をルルイエまで送ってあげることにする。もちろん、それ以後君の姿を見た者はいない……〔END〕



▶大阪府／志方純一

6

こ、この意味ありげな石像は!? 君がもっとよく見ようと……じゃなかった、調べようとすると、突然石像が爆発した！ くっそ～、この石像は、トラップだったのかぁ。9に戻って選び直した。



▼奈良県／剛麗夢

次回予告

君たちの目の前には、闇黒龍の住む〝魔龍山〟がそびえ立っている。ついにここまでやってきたのだ！ 次回、P・Q最終回「龍山編」!! こいつはすごいぜっ!!!



◀大阪府／ふくP&きもP

7



◀東京都／南航

伝説の破龍騎士である君が、アサッシンごときに負けるはずがないっ！ 仲間と協力し、みごとアサッシンを撃退した。→9へ

8

女性の涙には弱いんだよね。しかたない。連れてってあげるとするか。→10へ



◀愛知県／むらまつ理行

10

しばらく進むと、男が二人現れた。一人が、「立ち去れ！ ここはおまえのような者のくる所ではない！」と叫び、もう一人のほうは、いまにも襲ってきそうだ。しばらく考えたすえ、君は……？

〈愛知県／ONEパス〉

しかたがない、戦う→2へ

破龍騎士だと名乗る→3へ

P・Qもあと1回！

せっかく盛り上がってきて、さあ、これからというところなのにっ！ という人はP・Q再開に向けてどんどんハガキを送りましょ♡

クロちゃんケイちゃんの おせ〜てあげる♡



春になれば、おニューなパソコンでおニューなゲームをする読者も増えることだろー。とすれば、ゲームのQ&A・㊫技・攻略・マップなんでもこいのこのコーナーも商売繁盛、ササ持ってこい……と皮算用する㊞であった。皆さんのニーズに全力(!?) をもってこたえる「おせ〜てあげる♡」にたくさん、お便りをお願いしま〜す!!

RPG QUESTION

エメラルド・ドラゴン

ケイさん、おせえてください！『エメラルド・ドラゴン』でにっちもさっちもいかないドツボにはまっています。いま、ボクのパーティはウォーフィーの町を目指して進軍中。バギンの後を追いたいのですが、どうしてもアーパスの砦が越せません。門にいる衛兵をいくら殺しても、新たな兵が現れて、キリがないのです。いったい、どうすればここを通ることができるのでしょうか？　どーぞ、あわれなボクをお救いください。

〈神奈川県横浜市・バギンを求めて〉

あーら、まあ、あせりは禁物なのよ。もっと落ち着いて。先へ進む前にその場所でやるべきことを見落としてないか、いつもチェックしないとね。まずは、キルデールの町へ戻りましょう。そして、酒場をはじめ、あちこちでうわさを集めるの。ここの住民で酒好きのおっさんが見つかったかな？　ワインを持って、ごきげんうかがいにいってごらんなさい。いい話をもちかけてくるから。

ディガンの魔石

とほほ、なさけない。いまごろ、と思われるかもしれませんが、『ディガンの魔石』のことなんです。羅門祐人のガデュリンシリーズを読み始めたら、小説と舞台が同じゲームをやりたくなって、前にやりかけで投げ出したままだったのをひっぱりだしてきました。ところが、以前と同じところでつっかえてしまいました。医者のマランをパーティに入れたいんだけど、どうしても入ってくれないのですよ。「祈りの玉」は届けたし、家の怪物も倒したし、リリファもパーティに入れたし、当然タオ・ホーもいるし。うーむ、どこがいけないのだろう？　傭兵をふたり雇っているからかなぁ？（現在、6人パーティ）もっとも、マランのところでひとりは解雇してみたけどダメだったし……。お願いします！　教えてください。

〈東京都大田区・村中宏一〉

うぉふぉっふぉっふぉっ、あれはけっこう、ひっかかる者が多いようじゃなあ。まず、よくやりがちなパターンは、手前の医者とだけ話していて、奥にいるマランと話していないケース。おつぎはやっかい。キミの主人公の評判が悪い場合も、マランが仲間になってくれないのじゃよ。罪もない旅人にケンカをしかけて殺しまくったりしたんじゃないかね？　いくら金に困っても、ゲームクリアしたいのなら、そういうことをしてはいかんよ。さーて、一度落ちた評判を上げるのはなかなかしんどい。だが、絶対にできないわけではない。この町の通行人にせっせと話しかけるのも一手。コジキにお金をやるのもよかろう。まあ、ともかく一生懸命、まじめな人になるこっちゃな。

マイト アンド マジック2

オー、ドウモ、コンニチーワ。12月号デ「ガイコクノカタ」モイイトイワレマシタノデ、シツモンヲシマース。『マイト　アンド　マジック2』でこまっているところがあります。それはドルイド・ポイントのきぃわぁど。かなＰ！　なんと、このことで10カ月も悩んでんねん。どぉかどぉか、なにとぞおしえてちゃぶ台。あ、ふざけて、すみません！　教えてくださいまし。

〈新潟県十日町市・ナルサス〉

へーイ、ボーイ！　そりゃ、また、お困りのようねえ。しか



し、そんなに長い間悩んでいるひまがあったら、もっと行動しなさいよ！　キーワードはすぐそばにあるんだから。ドルイド・ポイントの周辺に文字が書かれた石があったでしょ。となりの地域にもあるから、ちゃんと調べてね。全部を見つけたら、その文字を並べてごらんなさい。ん？　並べ方？　それは、この場所の名前をヒントにして、自分で見当をつけないとね。だいじょうぶ、文字を見つけ出せば、すぐに見当がつく、簡単な言葉だから。じゃ、がんばってねー！

ダンジョン・マスター

お助けくださいませ！　『ダンジョン・マスター』を始めてそうそう、もう困っています。レベル２（パーティを組んだつぎの階）で、開け方がわからない扉があるんです。近くの壁に「泉は一度だけ願いをかなえる」と書いてありましたが、いったい、泉のところで、何をすればいいのでしょうか？　さんざん悩んだんですが、ボクにはわかりません。

〈東京都豊島区・高僧〉

いやあ、あのゲームは、ひさびさに手ごたえ十分、謎たっぷりのゲームじゃなあ。これから質問がいっぱいきそうだぞ。さーて、まずはキミに質問じゃ。どこかでコインを手に入れておるかね？　なければ見つけてきなさい。もう、これでわかった人も多かろう。そう、トレビの泉の前に立ったつもりで、コインを……。さらば、扉は開かれん！

ボクはいま『ダンジョン・マスター』をやっていて、レベル３まで来ました。ここの金庫室のところで困っています。床に穴が開いていて、向こうに扉が見えています。スイッチは穴の向こうで手が届きません。壁には「頭を使え、そして腕力をためせ」とヒントが書かれていましたが、ボクの頭はちっとも役立たなくて……。腕力ということから、なにか物を投げればと思って、スイッチに向かって、いろいろと物を投げましたが、うまく当たらないようです。どうすればいいんでしょうか？



〈千葉県千葉市・落し穴〉

残念。キミの推理は半分当たっているんだがね。物を投げるのは扉を開けてからのことなんだ。それじゃ、どうやって扉を開けばいいのか？　頭＝魔法なのだ。ここまで来る前に扉を開ける呪文が書かれた巻物があったはずだよ。扉を開けば、その向こうに落し穴をふさぐ踏み石が見えるので、あとはキミの考えどおりにやれば解決さ。いちばん、難しいのがこの階なんだ。頭のトレーニングをしっかりやって、がんばりたまえ。

レベル３がわからない！　あっと、失礼、『ダンジョン・マスター』です。「時は金なり」の扉を入ってしばらくいったところで、落し穴があります。手前の壁にスイッチがあり、押すと穴の向こうに霧が発生します。霧を利用して、穴をふさぐのだろうと思うのですが、やりかたがわかりません。どうやるんでしょうか？

〈鹿児島県鹿児島市・ワープ〉

穴の手前にいると見えないのだが、じつは穴の向こうの右側に踏み石がある。そこに重たい物を置けば、穴がなくなるわけだが、穴の手前からではそこへ物が投げられない。そこで霧に物を運んでもらえばいいのじゃ。やりかたとしては、まずスイッチを押して霧を発生させ、すばやくその霧に物を投げこめ！　この階では、スピードが問われることが多いので、操作に慣れないとつらいぞ。

クロ先生、ヘルプ・ミー！　ボクのいまの悩みは『ダンジョン・マスター』にあります。レベル３に降りてすぐのところに隠し扉を見つけたまではよかったのですが……。その奥に霧が立ちこめています。どうやら霧のなかにアイテムがあるようなんですが、どうやったらあれを取ることができるんでしょうか？

〈神奈川県小田原市・イライジャ〉

霧をしばらく眺めてみたかね？　この霧はときどき消えるだろう？　その瞬間に思い切って飛びこむのじゃ。そして、アイテムをひっつかむ。ぐずぐずしていると、すぐに霧の手前に引き戻されてしまうからのう。これはタイミングが勝負の場所なのだ。

♡H♡ QUESTION

Rance -光を求めて-

いま、『Rance ー光を求めてー』をやっています。お姫様に指輪を取り返してきて欲しいと頼まれて妃円屋敷まで行きましたが、屋敷には鍵がかかっていて入ることができません。どのようにすれば屋敷に入ることができるのでしょうか。ちなみに盗賊の靴、パンティー、ビン、ミカン、世色癌、MXーDOS、ひやかし、参加券、通行手形、ハニワ銅像、城の鍵、盗賊の鍵、牢屋の鍵を持っています。

〈千葉県千葉市・白衣の貴公子〉

ミカンを手に入れるまでって、何かの話に似ているような気がしなかったかな？　そう、これは民話「わらしべ長者」のパロディ。物語をおぼえていれば、ミカンを手に入れてからのイベントも察しがつく。つまり、「ミカンと交換で手に入るアイテムがある」ということで、このときに手に入るアイテムこそが妃円屋敷の鍵なんだ。さて、残る問題は鍵の持ち主はだれかということなんだけど、これがなぜか情報屋の女の子だったりする。これはとくにヒントがないので、こまめにチェックしていないとわからないぞ！　『Rance』はまめに調べないと先に進めないから、行き詰まっている人は、そのことに注意して遊ぶように。Hにマメな努力は必要なのだ！

㊙ TECHNIC

上海Ⅱ

PC-9801シリーズ

牌を全部消さないで、簡単に「天晴」画面を出す方法を見つけました。方法は以下のとおり。
①牌の右下の角にマウスカーソルをもっていく。
②そこで左クリック。このとき牌の色が変わってはいけない。
③つぎに、別の牌で①、②を繰り返す。
④すると牌は減っていないが、残りの数が減っている！　当然、残り数が0になればゲームクリアできます。この方法はカンニングモード、キャンペーンモードでも使えます。

〈北海道天塩郡・帯川淳一〉

この技は、画面右端のいちばん下に積まれている牌を選ばないとうまくいかないようです。クリックする場所も、牌と牌の影の境目あたりとシビアなので、何度も試してみましょう。どーしてもあの面の「天晴」画面を見たいっていうときにいいね。

プラジェータ

PC-8801SRシリーズ

面飛ばし機能を発見しました。方法は、パートナーの女の子が話している画面のときに、N、E、X、Tの４つのキーを押し続けるとつぎのエリアに行けます。ちなみに最終面でこれをやるとエンディング画面に行ってしまいます。

〈愛知県西尾市・朝岡　毅〉

これは便利。私は敵に一度も勝てなかったけれど、この技でエンディング画面を拝むことができたのだ。よーし、つぎは実力で勝つぞー！

サーク

MSX2

ボツグラフィック集を見つけました。出しかたは、サークを終わらせて、エンディングを最後まで見るとマイクロキャビンのスタッフのメッセージが出ます。そしてしばらくそのままにしておくとボツグラフィック集を見ることができます。

〈神奈川県横須賀市・佐藤竹彦〉

できなかったらディスクを抜いておき、BGMが消えたらディスク１を入れてみるといいみたい。ちなみにグラフィックは10枚ほど入っていたよん。

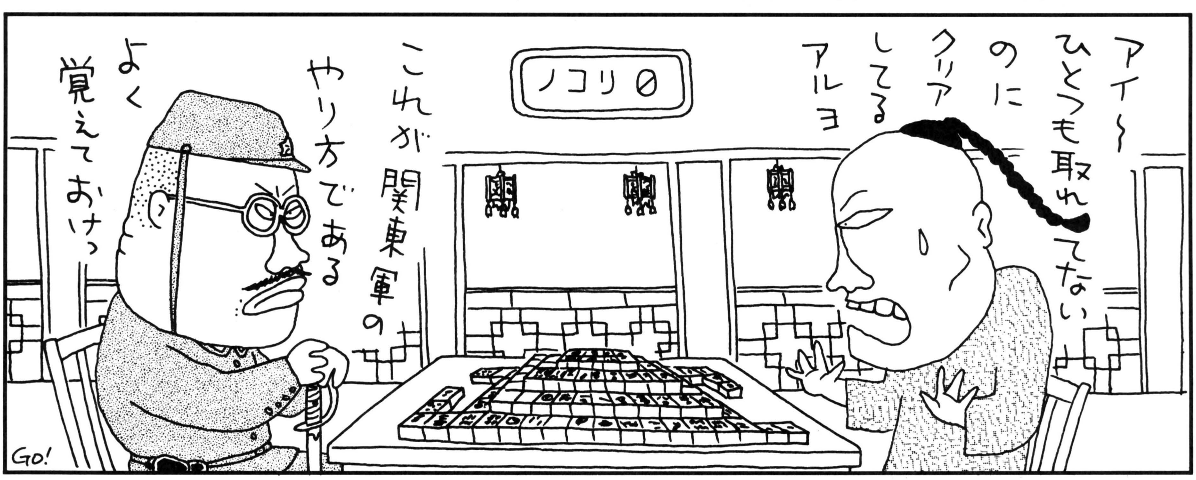
天下統一

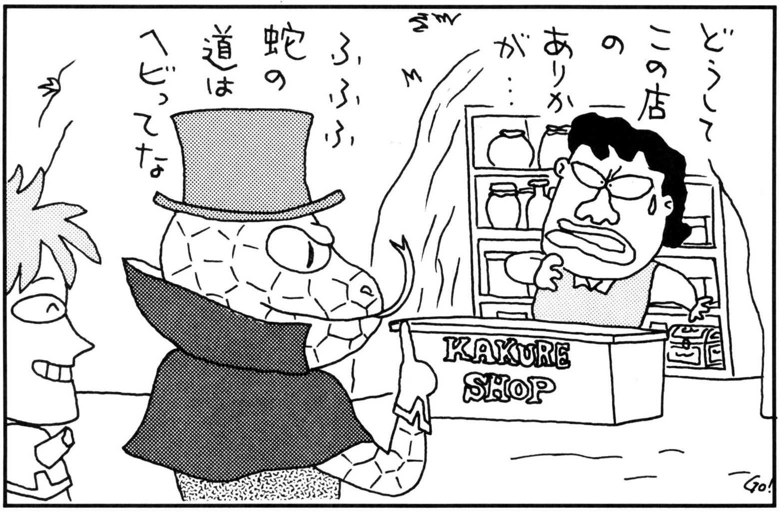
PC-9801シリーズ

高速モードを見つけました。方法は、CAPSキーとカナキーをロックしてゲームをするだけです。これでコンピュータ側の思考時間が短くなります。

〈富山県魚津市・おさちゃん〉

知られているようで知られていなかった技ってヤツかな。でも、敵の思考時間が短くなっても、人間の思考時間が長時間だったりするん





だな、やっぱり。

ファイナルファンタジー

MSX2

セレクトキーとリターンキーのふたつをいっしょに押すと、ワールドマップを見ることができます。

〈東京都調布市・金　寿彦〉

そういえば、ファミコン版ではA＋セレクトでワールドマップが表示されたね。MSX2版でもあったのね。『ファイナルファンタジー』のマップはわりと広いから、けっこう使えるぞー。

デストラクション（上巻）

PC-8801ＳＲシリーズ

面セレクト機能を発見しました。方法は、ゲームを立ち上げて１～５のセレクト画面にします。ここでＥＳＣキーを押すと数字入力画面になります。このときにふたつの数字を入力すると、入力した数字に対応する場面にジャンプすることができます。たとえば0、１と入力（以下「０１」のように省略）するとスタートの面で、「２３」で最後の謎を解くひとつ前の面となります。ジャンプ可能な面は「０１」～「２４」です。これでユーザーディスクをつくらなくても気楽にあそべるよ～ん。

〈東京都目黒区・遠山智晶〉

このゲームはやたらにゲームオーバーになることはないけれども、後半にいくつかはまる場所がある。ホントーにはまったら、この技を使うのもいいかもね。

ブライ

PC-9801/PC-8801ＳＲシリーズ

隠れアイテム情報です。ザイアス大陸、ゴメス村東方の山脈の間を探すと、強力な武器が見つかります。また、見つけるキャラクターにより見つかる武器が変わります。

例：マイマイ、クーク……流星剣／左京、ロマール……烈風剣／ゴンザ……グレートソード。

〈茨城県土浦市・阿部　仁〉

3月号に続き、『ブライ』のアイテム情報です。今回、この流星剣、烈風剣、グレートソードに関してはたくさん送られてきたけれど、ここまでしっかり研究していたのは阿部君だけだったのだ。

ブライ

PC-9801シリーズ

敵を倒したときに得られるアイテム情報です。

①パワーグーン……使用すると最大ヒットポイントが５アップします。

②パテントリング……持っているだけで忍耐力が100アップ、すなわち総合防御力が10アップします。

③ハード・ウェザー……防御力20のヨロイ。ロマールとの相性度が５。

〈滋賀県甲賀郡甲西町・早乙女秀麗〉

早乙女君によると、ガンマの町からビードルの町までの間でこれだけのものを見つけたそうだ。探せば、ま～だまだ見つかるかもしれないぞ～!!

ブライ

PC-9801/PC-8801ＳＲシリーズ

隠れショップ情報です。

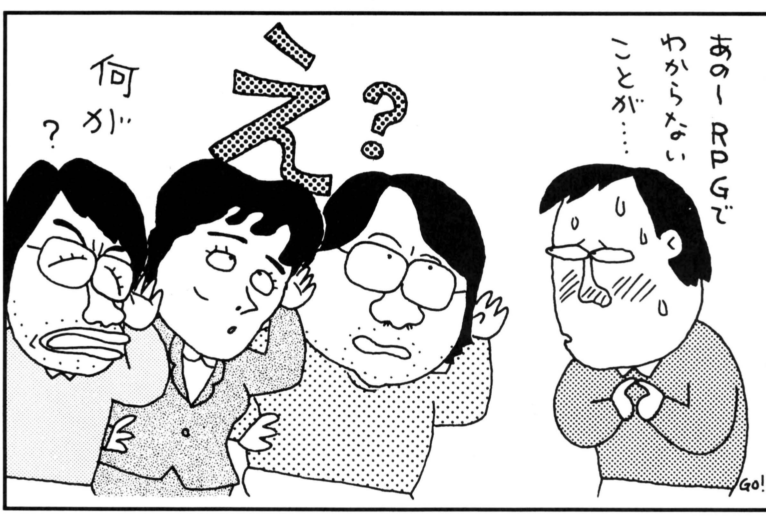
①シャイダの町から南方の山と山の間にあります。ここではブラックローズウィップという武器を売っています。

②ポインタの町の東方の山脈付近にあります。武器を売っています。

③赤宝鎧の洞窟付近の“へ”の字の山脈の南側にあります。薬を売っています。

〈愛知県津島市・八木秀樹〉

①のブラックローズウィップは、最強武器。ぜひ、リリアンと左京に持たせたい逸品だね。というわけで、また見つけたらヨロシクね。

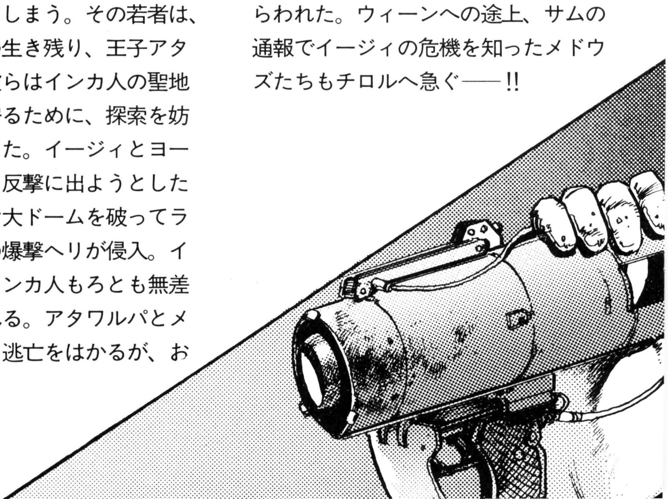



AVG WORLD
HYPER GENETIC CIRCUIT
PANGAEA
パンゲア
第三部激闘編スタート!!
文・松枝蔵人(まつがえくろうど)
画・吉富昭仁(よしとみあきひと)
第十七話

第二部激闘編スタート!!

パンゲア第一・二部 ストーリーダイジェスト

東京のフツーの高校生・上条泉（イージィ）は、パソコン通信にまぎれこんできた謎のメールに誘われて、クリスマスのニューヨークへ渡航した。そこで考古学の会合らしきものに参加するが、飛行船に乗った正体不明のインディアンの襲撃にあう。美少女ルルを守り、イブでわきかえる街を逃げまわったイージィは、旧友・須長葉介（ヨースケ）に救われる。ルルの祖父が会長をつとめる大多国籍企業ラインバック財団の援助で、イージィはサミュエルズ教授と名乗る科学者のもとで驚異的なスーパーコンピュータ〝テレグラム・サム〟のパートナーとして訓練を受ける。その後、ルルの祖父に呼ばれ、彼女の両親を探しに南米へ行ってくれと依頼される。会長の秘書メドウズとコマンドの訓練を受けたヨースケを加え、インカ帝国の古都クスコに到着したイージィとルル。そこでメドウズの部下と合流し、サムとの協力で位置を推定した伝説の都ビルカバンバをめざす。アンデス上空でインディアンと空中戦になり、脱出。メドウズとはぐれたイージィ、ルル、ヨースケの三人は、原住民の村でルルの両親の痕跡（こんせき）を発見し、いよいよビルカバンバにたどり着いた。そこはなんと、地底に造られたドーム都市だったのだ。サムの指示で謎の魔法陣〝ビッグ・ジェネレイター〟も発見するが、よろこびもつかのま、メドウズを捕虜にしたインディアンの首領につかまってしまう。その若者は、インカ帝国最後の生き残り、王子アタワルパだった。彼らはインカ人の聖地ビルカバンバを守るために、探索を妨害していたのだった。イージィとヨースケは逃げ出し、反撃に出ようとしたとき、街をつつむ大ドームを破ってラインバック財団の爆撃ヘリが侵入。イージィたちは、インカ人もろとも無差別攻撃にさらされる。アタワルパとメドウズは協力して逃亡をはかるが、おとりになったアタワルパの危機を見て、イージィはサムをだまし、爆撃ヘリをワナにかけて爆破する。先に逃げたメドウズたちは敵にとらわれ、バハマに護送される。そこでヴァルハラ建国軍と名乗るナチスの残党がラインバック財団を乗っ取ったことを知り、ボートで脱出する。一方、イージィはアタワルパに救われ、カナダのロッキー山脈山中にあるインカの隠れ里ネオ・クスコへ。流浪の民となって人目をしのんで生きるインカ人の過去と現在を知り、神をさがし求めるアタワルパ、彼をしたう娘リャカとともに、ビッグ・ジェネレイターの謎をとくために新たな旅に出る。シンガポールで情報を得たイージィたちは、ラインバック会長の出身地オーストリアに行くが、ラインバックのウィーン支社でサムに発見される。イージィの行方をもとめてサミュエルズ教授の研究所にしのびこんだメドウズたちは、たまたまイージィが発見されたことを知り、ヨーロッパへ。イージィたちは、ウィーンでめぐりあったメドウズの部下ナスターシャをともなって逃走。ヨーロッパにもビッグ・ジェネレイターが存在するかもしれないと推理し、アルプスのチロルの村へむかう。が、そこはヴァルハラ建国軍の本拠地だった。逃げこんだ洞窟で第二のビッグ・ジェネレイターを発見。ついに謎がとけると思った瞬間、なんと、神の使いと称するルルの両親があらわれた。ウィーンへの途上、サムの通報でイージィの危機を知ったメドウズたちもチロルへ急ぐ――!!



主な登場人物

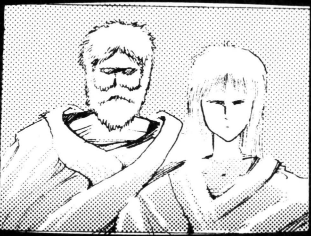
メドウズ



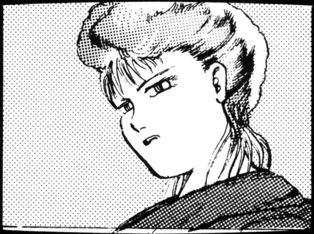
ラインバック会長



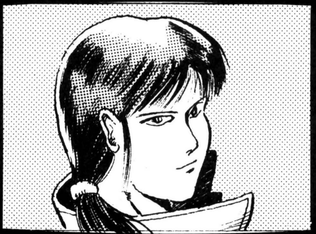
ルルの両親



ナスターシャ



アタワルパ



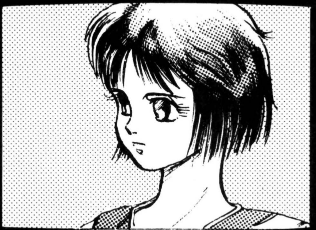
バルハラ建国軍首領



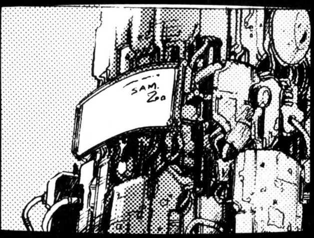
サミュエルズ教授

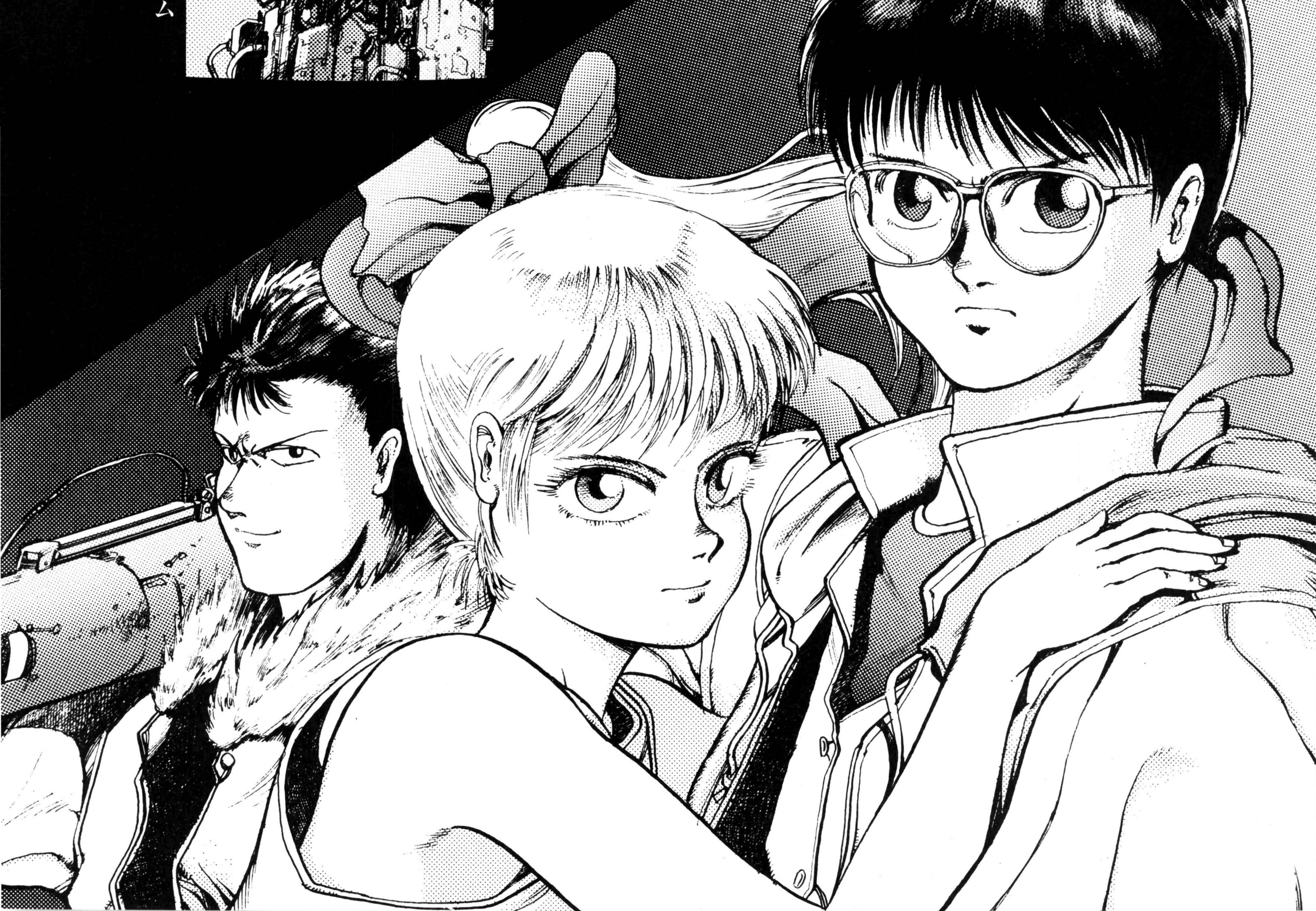


リャカ



テレグラム・サム





P A R T 1

思考空間への墜落

「うわあああああぁ……」
イージィは叫んだ。
（落ちていく、落ちていく——）
イージィはもがいた。もがいて空をかきむしった。
だが、手がかりはまったくない。手すりや突起はおろか、さっきまでイージィが立っていた、ホールをぐるりととり囲んでいたはずのテラスも、そしてその壁も、まったくどこかへ消え去っていた。
（どうしたんだ、これは？）
浮遊（ふゆう）の感覚だけがあった。上も、下も、右も左もない。位置をさだめる手だてがすべて失われてしまったのだ。
（落ちてしまう——どこかへ墜落してしまうにちがいない——床が——それともビッグ・ジェネレイターが破壊した壁材のがれきの山が、つぎの一瞬のうちにもぼくをとらえてしまうだろう。だめだ、もうだめだっ!!）
（ヨースケ、ルル、教授っ——）
（かあさん……）
イージィは心の中で叫んでいた。
（……アタワルパさま、どこにいらっしゃるんです？）
（——！）
割りこんできたのはリャカの声だった。だが、どういうわけか、それはイージィの心の中で聞こえたのだ。
（……助けて……どうか、助けてくださいまし……アタワルパさまァ！）
（リャカなのか。わたしはここだ）
アタワルパの返事も聞こえた。
（しかし、リャカ、おまえの姿が見えない。これはどうしたことだ？　イージィはどこだ、ナスターシャは……？）
（こ、ここです、アタワルパ！）
イージィは意識の声で答えた。
（あたしも——何が起こったっていうの？　みんなの声は聞こえる。気配も感じるわ。でも、何も見えないし、手ごたえもない。どんどん落ちていってるみたい。まるで……そう、どこか、底なしの深い穴に引きずりこまれていくよう……）

おびえてはいないが、未知の事態に対して感覚をとぎすまそうとするナスターシャの必死の思いが、まるでイージィ自身の心の動きを見るように身近に感じられた。
（リャカなのね、やたらにもがいているのは。うるさくってたまらないわ）
（で、でも……）

（落ちつきなさい、リャカ。まずはこの事態を見きわめるんだ）
ナスターシャのいらだち、リャカの恐怖、そしてそれらをしっかりと包みこみ、保護しようとするアタワルパの心の感触がイージィに伝わってくる。
（わかった！　これは、テレパシーかなにか、そんなものにちがいないよ。ぼくらは、どうしたわけでか、心と心を通いあわせるようにして会話しているんだ！）
イージイの心にひらめいた考えは、たちまちダイレクトにほかの3人に伝



えられた。
（じゃ、このおかしな空間は何？）
（心理空間……思考空間……そんなものじゃないかな。ぼくらは、おのおのの意識をもったまま、同じひとつの頭脳の中にとじこめられてしまったようなものなのかもしれない……）
（なぜそんなことになったの？　わかった、あの神の使いとか称するおかしなふたり組のせいね。そうだわ、男のほうが、あたしたちにむけて両手をさしだすようにしたんだわ。その瞬間、あわい、そのくせ視界がまっ白になるような光がほとばしって、あたしたちをつつみこんだ……）
（じゃ、あの光に……わたくしたち、殺されてしまったんじゃ……！）
ナスターシャの敵意とリャカの絶望がむくむくとひろがったと思うと、落下のスピードがぐんと加速した。
（きゃあっ。助けて、こわいっ！）
（リャカ、心の平静をたもつんだ。この落下の幻影は、ぼくらの恐怖心がつくりだしたものにすぎない。全員の心のバランスがとれないと、ずっとこのまんまの状態がつづいてしまうよ）
（イージィの言うとおりだ。わたしたちはいっしょだ。心配ない。さあ、よけいなことを考えずに、落ち着いて、おたがいの存在をたしかめ合おう。そう、ゆっくり、ゆっくりと……）
アタワルパのやさしく呼びかける声に心を寄りそわせるようにすると、奈落の底に果てしなく引きこまれていくような感覚が、じょじょに、わずかずつ消滅していった。
ぼんやりと人影のようなものが見えてきた。今までずっと闇にとざされた空洞しかなかったように思われていたのは、それはただ、やみくもに目をしっかりとつむっていたせいだったのではないか、それとも、悪夢からのがれようとして悪夢の中でむだなあがきをくり返していただけなのではないかと、つい錯覚しそうなほど、それはまったくあっさりとした覚醒だった。
（アタワルパ、それにリャカ……）
（イージィ……ナスターシャ）
４人はたがいの姿をみとめた。
しかし、完全な覚醒ではなかった証拠に、落下の感覚はなくなったものの、４人はうすぼんやりした空間に浮かんでおり、そのうえ、なんと４人とも一糸まとわぬ全裸だったのだ。
（は、恥ずかしい！）
リャカの顔がポッと赤らんだ。
（これも思考空間の内部だな。われわれの感情が安定したために、たがいの意識を似姿として認識できるようになったというわけか）
アタワルパが、周囲をぐるりと見まわしながらつぶやいた。
（感心している場合じゃないわよ。これからどうするつもりなの？）
イージィは考えた。
（こうなったのが、あの神の使いと称する人たちのせいだとすれば、なんらかの意図があったはずです。もしかして、ぼくらの真意をさぐろうと……）
と、そのとき、空間の一角からまぶしい光が射しそめた。
（少年よ、よくそこに気がついた）
光の中に、さっきの長衣の男女が出現し、語りかけてきた。
（そなたたちが、われわれの言うことに素直に耳をかたむける意思と資格をもった者たちかどうか、ためさせてもらった。それともうひとつ、例の人工知能の介入を阻止するためだ）
（どうしてサムがじゃまなんだ!?）
（あれは危険な存在だ。まだまだ幼稚な感性しかそなえてはいないが、われわれの主である神の手になる知性体ではないからだ）
アタワルパが前に進み出た。
（そういうおまえたちは、本当に神の使いなのか？）
（そなたは、神の存在をうたがっておるのだな）
（ああ、そのとおりだ。インカの民は、神によって大地をさすらうことを運命づけられた。神を守るために、今もひっそりと隠れすんでいる。この責任を明らかにしてもらわなければ、わたしは一歩もひきさがらないぞ！）
（不幸な……それは、不幸な考え方だ。が、しかし、そのことについても答えよう。長い間神の代理をつとめてくれたインカ人にかわって、そなたたちにやってもらわねばならぬ役目があるのだ……）
イージィたちの心にむけて、神の使いは驚くべきことを語りだした——！

PART 2
待ってろ、イージィ!

「ヒョウ、あぶねえ、あぶねえ。気をつけろよ、メドウズ。ヘリの腹が山をこするとこだったぜ」
副操縦席のヨースケが、雲の切れ目からのぞいている、今、後方にとび去ったばかりの山のいただきを見送ってため息をついた。
「わかっている。まかせておけ」
メドウズは仏頂ヅラで答えた。
それが、彼一流の、真剣なときのいつもの反応のしかたであることは、ヨースケにももうわかっている。
ヘリは、剣の刃のように切りたったアルプスの山嶺をかすめ、山脈の奥深く入りこんでいった。眼下の谷間をぬって、ドナウ川の源流が流れくだっている。ヘリの行く手をはばむように、谷はじょじょに狭くなっていき、岩壁はけわしく、高くそびえてせまってくる。せり出した岩壁をひとつ越えるごとに、谷間に渦まく乱気流がヘリを木の葉のように翻弄（ほんろう）した。悪天候のうえに、最短距離を行くためにやむなくとった経路のせいだ。メドウズは、アクロバットさながらの操縦テクニックで、難関をつぎつぎ切りぬけていく。
「まだなの、メドウズ？　あたし、気持ち悪くて死にそうよ」
いっときの休みもなく揺れつづけるヘリに閉口して、ルルが操縦席の背もたれにすがりつくようにして言った。
「もうしばらくの辛抱です。テレグラム・サムの指示した位置が正確なら、ヴァルハラ建国軍がひそんでいるとかいう村が、もうそろそろ見えてくるはずです。教授、確認してください」
「わかった。サムや、イージィたちはどうなっとる？」
『それが……しばらく前から、この場所のコントロールがきかなくなってい

るのです。何者かが、わたしとここのコンピュータとのコンタクトを妨害しているのです』
「ヴァルハラ建国軍のやつらか？」
『それは、ちがうと思います。かといって、ここのコンピュータが故障したのでもありません。なんらかの強力な力がはたらいているのです』
「おまえにも正体をつきとめられない力なのじゃと？」
『はい。イージィが危険です——』
ヘリの内部に、緊張感がいっそう強くみなぎった。
チロル地方に入ったころには、日はとっぷりと暮れていた。強風はやまないものの、空はくっきりと晴れあがり、月明かりが深い残雪におおわれた山々を青白く浮かびあがらせた。
サムが教えてくれた村は、予想以上にちっぽけで、周囲のどの集落からも孤立しているほかは、ごく平凡な山村に見えた。しかし、近づくにつれ、そこがただならぬ惨劇の舞台となったことが、しだいに明らかになってきた。
ひと目で人工的に起こされたとわかる雪崩が、外に通じる唯一の道路を埋め、家屋の半分近くを破壊している。なのに、通りにとびだした人々は、災害の復旧には目もくれず、武器らしきものを手に、つぎつぎと裏山のほうへ登っていっているのだ。
「サムにくわしい場所を聞くまでもねえぜ。イージィはあそこだ——！」
赤外線暗視スコープで下界をスキャニングしていたヨースケが、山林の間をぴたりと指さして叫んだ。
メドウズは、ちゅうちょなくその方角にヘリの機首をむけ、猛スピードで突進していった。
暗視スコープをズーム・インさせると、木々のむこうに洞窟の入口らしき穴がとらえられた。感熱センサーに数十人の人影が映った。
「サム、どういう状況なのじゃ？」
テレグラム・サムは、イージィたちがセキュリティ・システムを操作して、第二陣以下の敵を入口のところにくぎづけにしたことを説明した。
「メドウズ、イージィがいるのはかなり深い穴ぐらの中らしい。閉まっているシャッターをぶっこわすついでに、外でウロウロしている連中をふっとばしちまおうぜ！」
ヨースケは、血気にはやってマシンガンをわしづかみにした。
「待て。やつらも武器を持っているのだ。へたに攻撃をしかけては、こっちが的になってしまう。いっきょにかたづける方法がある」
メドウズは、風向きや地形などの状況を慎重に読みながら言った。
突然上空に出現した見知らぬヘリのローター音は、ヴァルハラ建国軍に当然聞きつけられていたが、その正体の判断がつかないために、彼らは武器をかまえたまま、夜空を見あげているばかりだった。
その頭上に、パラパラといくつかの円筒形の物体が投下された。
「爆弾かもしれんぞ、ふせろ！」
警告する声が響きわたった。
その瞬間、物体がはじけとんだ。夜目には爆弾が不発に終わったようにしか見えなかったが、もうもうたる煙の幕があたり一帯にひろがっていった。
「煙幕か……いや、ちがう。こ、これは……！」
ヴァルハラ建国軍があやしげな煙の正体に気がついたときには、すでにそのほとんどが煙をふかく吸い込んでしまい、意識をもうろうとさせていた。
濃くわだかまっている催眠ガスの煙をついて、着陸したヘリの中からまずメドウズがとびおりた。顔面にはガスマスクが装着されている。
「だいじょうぶだ。わたしの後につづけ！」
ヴァルハラ建国軍が完全に制圧されたのをすばやく見てとって、メドウズはヨースケたちにおりてくるようにうながした。
メドウズを追って、ヨースケたちは洞窟の入口にたどり着いた。コンピュータの端末をかかえた教授以外は、メドウズが国際的な闇のルートで入手してきた武器をたずさえている。
洞窟は自然のものらしく見せかけてあったが、中に入って10メートルも行かないうちに鋼鉄のぶあつい扉につきあたった。
「サム、この扉は開けられるのか？」
教授が、イージィのものと似たオムニ=スキャナーにむかってたずねた。
『はい。何者かが力をおよぼしているのは、この内部だけです』
扉は、ギギギーッと重々しいきしみ音をたてて左右に開いた。
メドウズとヨースケが、すばやく中にとびこみ、マシンガンをかまえた。
つきあたりのエレベーターホールにたむろしていた5、6人がギョッとしてふり返った。イージィによってエレベーターが止められてしまったために、そこにとり残された連中だろう。
「くたばりやがれっ！」
ヨースケが、大声で怒鳴ってマシンガンをかまえたとき、すでにメドウズの銃弾が全員をハチの巣にしていた。
「な、なんでェ。おれの分を残しといてくれたっていいじゃねえか」
ヨースケが不満げに口をとがらせた。
「まだ先がある。こんなところでまごまごしていても、しかたあるまい。すぐおまえの手を借りることになる」
メドウズのその言葉はすぐに現実のものとなった。
サムにエレベーターの停止を解除させ、途中に止まっていたボックスを呼びもどしたのだが、それはカラではなく、地下におりようとしていたヴァルハラの兵士たちがひしめき合って乗っていたのだ。
メドウズは、とっさのことでまごついているルルと教授を守るのがせいいっぱいだった。
ヨースケはエレベーターのまん前に立ちはだかり、兵士たちがひとかたまりになって身動きのとれないのを見てとって、マシンガンを乱射した。
「よくやったぞ、ヨースケ」
「なんてことはねえ。これも、イージィを救い出すためだ。行こうぜ」
血まみれのエレベーターは、数十秒で地底に到達した。スーッと扉が開くと、エレベーターホールの前方に半開きのシャッターがあった。そこから奇妙な色あいの、あわい光がもれている。
メドウズを先頭に、足音をしのばせながらヨースケたちがつづいた。
地底のホールに踏みこんだとたん、グロテスクなまでに巨大な球体と、それの落下が作りだしたすさまじい破壊が目にとびこんできた。

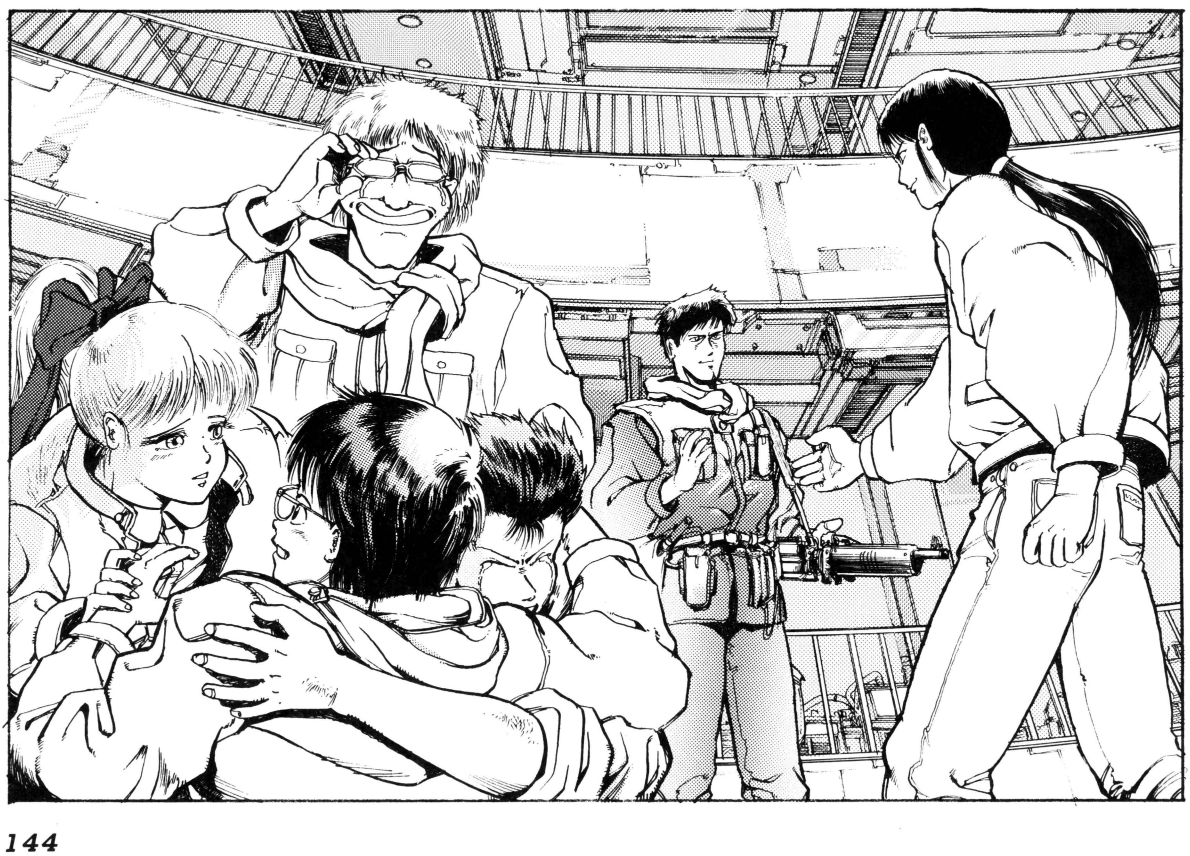


「キャーッ！」
突然、ルルが悲鳴をあげた。
それは、あまりの惨状を目にしたからではなかった。ルルの視線は、無気味な球体の上に立つ、白い長衣のふたつの人影にくぎづけになっていた。
ルルの悲鳴を聞きつけたのか、そのふたりが、ゆっくりとこちらをふりむいた。
「どうしたんだ、ルル？」
ヨースケが、いぶかしげにルルの横顔をのぞきこんだ。
「あ、あれは……パパ……そして、ママよっ!?」
そのとたん、不思議な色あいの光がフッと消え失せ、一瞬まっ暗になった。それとほとんど同時に冷たい水銀灯の光が復活したが、ふたつの人影は、かき消したように見えなくなっていた。
「ど、どうなってるんじゃ!?」
教授がうめいた。
ヨースケは、たった今までその人影が立っていた足元のところに、４人の人間が倒れているのにあらためて気がついた。長髪の男は、ビルカバンバで会ったインカ人のボスだとすぐにわかった。ナスターシャらしき女と、見知らぬ少女、それからもうひとり……。
ヨースケは、こみあげる涙でのどがつまり、声を出すことができなかった。そのかわり、心の中でせいいっぱいの声で叫んでいた。
（イ、イージィっ——!!）

PART 3
さまざまの再会

「イージィ、だいじょうぶかっ！」
まっ先に巨大な球体の上にとびおりたヨースケは、魔法陣のまん中に駆けより、イージィの体をゆさぶった。
「あ……ああ、ヨースケ!?」
「そうだぜ、おれだ。おまえ、ほんとに生きてたんだなァ。ビルカバンバで別れ別れになったときは、おれはもう、もう……」
ヨースケはとうとうこらえきれず、イージィを力いっぱい抱きしめてワアワアと男泣きに泣きだした。
それを見て、ルルと教授もポロポロと涙をこぼした。
「よかったわね、ヨースケ！」
「ウン、ウン。わしもイージィに再会

できて、こんなにうれしいことはないぞ。無事でなによりじゃ」
イージィは、ヨースケの肩ごしに、ルル、サミュエルズ教授、メドウズの顔をひとつひとつたしかめるように見まわし、ニッコリとほほ笑んだ。
それは、思えば、それぞれ数千キロをへだてた再会だった。教授とは、厳冬のマサチューセッツで別れて以来だし、ヨースケたちとは、ビルカバンバでヴァルハラ建国軍の爆撃ヘリの猛攻の中ではぐれて以来のことだった。
「メドウズ……」
遅れて目をさましたアタワルパが、メドウズにむかって手をさしのばした。
「わたしは、約束を守ったぞ。再会の約束をな」
かたくメドウズの手をにぎりしめたアタワルパは、感情をおさえながらも目をキラキラと輝かせた。
「礼を言う。おまえが爆撃ヘリを引きつけておいてくれなければ、われわれの脱出は不可能だったろう。しかも、イージィを救ってくれたのだ。わたしのほうは、ヴァルハラ建国軍などという怪しげな連中につかまってしまったために、おまえの部下を残したまま、バハマから逃亡せざるをえなかった。あやまらなければならん」
「それも成り行きだ。しかたないだろう。では、メドウズ君、君もついに組織から完全にとび出してしまったんだな。これからどうする気だ？」
「いや、わたしはまだラインバック会長の部下のつもりだ。ラインバック財団を乗っ取ったヴァルハラ建国軍をたたきつぶすまでは、戦いつづける。イージィを救い出したことだし、ヨースケもこれで満足だろう。ルルさまや教授をこれ以上あぶない目にあわせることもできない。ひとりで戦うのは、ベトナム以来の習慣みたいなものだからな」
それを聞いて、ヨースケがガバッと身を起こした。
「な、なんだって⁉　じゃ、おれたちはもう用ずみだってェのか？　とんでもねえ。おれは、最後までおまえについてくぜっ！」
アタワルパのひとみがキラリと光った。
「メドウズ、そのヴァルハラ建国軍との戦い、わたしも一枚加えてもらうぞ。わたしも新たな使命ができた。わたしの手でやつらをたたきつぶさなくては、インカ帝国の王子としてのメンツが立たなくなったのだ」
「新たな使命？」
メドウズがまゆをつりあげた。
「そうなんです」
イージィが横から言った。唇をひきしめ、神妙な表情になっている。
「ぼくらは、神の使いによって、この世界の成立にまつわる大変な秘密を聞かされたところだったんです」
「待て、イージィ。それは……」
アタワルパがあわててふり返った。
「ええ、わかっています。――メドウズ、そしてヨースケたちも聞いてほしいんだけど、実は、ぼくらはさっき、神の使いと称するふたりの男女と話し合っていたんです」
「も、もしかして、そのふたりって……あたしのパパとママだったんじゃないのっ⁉」
ルルが悲鳴のような声をあげ、イージィの腕にとびついた。
「だって、さっき、幻みたいにフッと消えちゃった人影は、前とずいぶん感じが変わってしまっていたけど、あれはたしかに……ねえ、パパとママは生



きていたのね、イージィ？」

イージィは、いかにも言いにくそうに、目を足元に落として言った。

「そうか……見てしまったんならしようがない。ルルの言うとおり、あれはきみのご両親だ——というか、ご両親だった人たちなんだ」

「〝だった〟って、それ、どういう意味なの？」

「ご両親は、ビルカバンバ探索の旅の途中、アタワルパたちの攻撃を受けて谷底へ落ち、いったんは亡くなってしまったんだよ。それを、〝神〟という存在によって復活され、今では、あの人たちは、神の使いとなって働いているということなんだ」

「でも、生き返ったんでしょ？　だったら……」

「いや、そこには複雑な、そして今はまだぼくにも口にできない秘密の事情があってね、とにかく、前のラインバック夫妻のままではないんだ……」

その様子を見かねて、メドウズが話を元にもどした。

「では、アタワルパの言う新たな使命とは、どういうことなんだ？　それも、ラインバック夫妻の件と同じように、はっきりと説明することはできないのかね？」

「時が来るまでは、完全には……。でも、もちろん、ヴァルハラ建国軍の野望をうちくだかなければならないことは、はっきりしています。それは、ビッグ・ジェネレイター——ぼくらが今立っているこの巨大な球体を、やつらの手に渡しては、人類の、いや、地球全体の破滅につながってしまうからなのです」

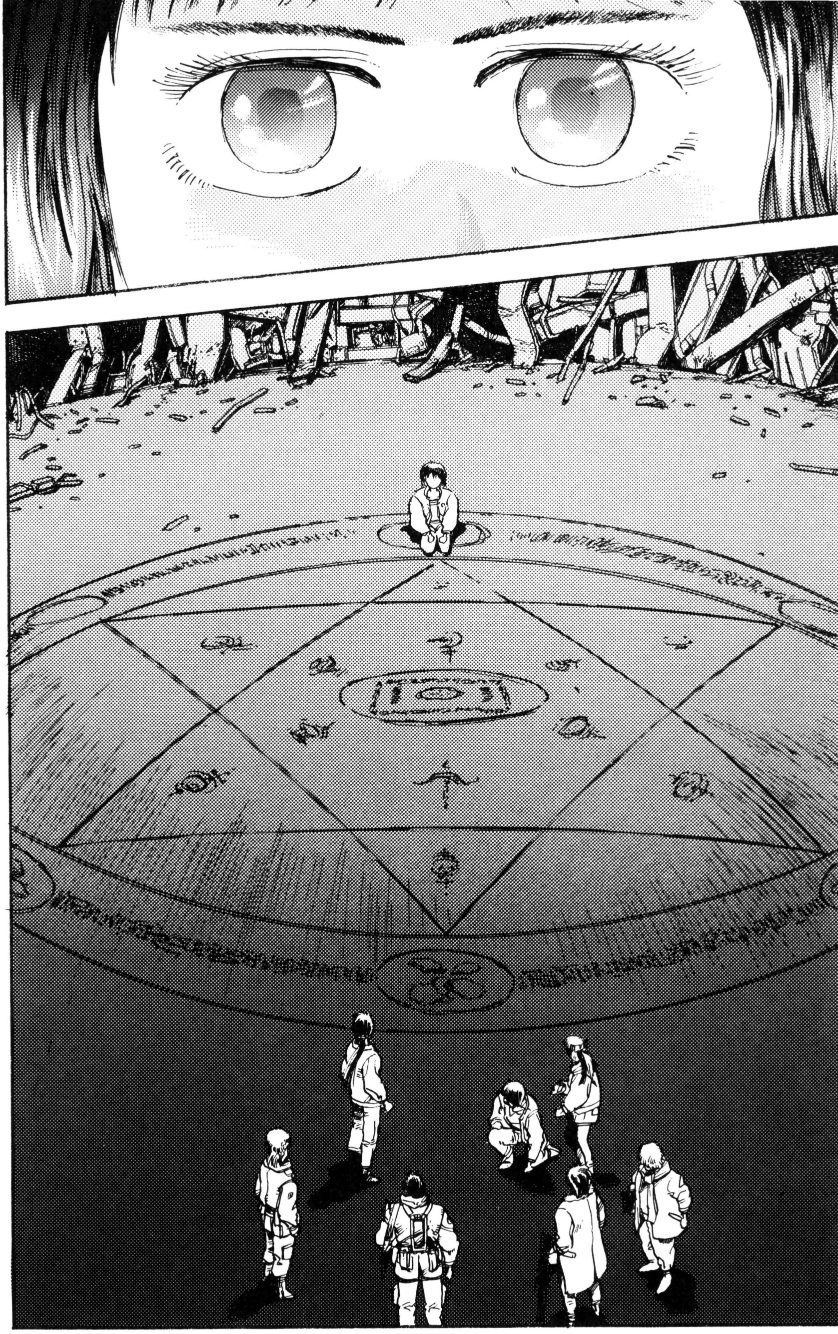
「そりゃ、途方もない話じゃな」

サミュエルズ教授が興味ありげにつぶやいた。

「ええ、今はまだこれだけしか明かせません。しかし、使命を果たしていく過程で、秘密はじょじょに明らかにされていくでしょう。メドウズ、ぼくらに協力してください。お願いします」

イージィが深々と頭をさげると、メドウズも力強くうなずき返した。

「で、これからどうすればいい？　ラインバック夫妻——いや、神の使いとやらは、具体的な目標を教えてくれたのだろうな？」



「それは、追って知らせる、と——ぼくらの道しるべとなる手がかりを残しておく、と、そう言っていたんだけれど……」

イージィは、あたりをキョロキョロと見まわした。かなりの広さのあるビッグ・ジェネレイターの魔法陣だが、それらしいものはまったくなかった。

——と、そのとき、最後まで気を失っていたリャカが、ムックリと起きあがった。

「その手がかりとは、わたくしのことです、イージィ」

リャカが静かに言った。

「な、なんだって——⁉」

全員の視線が、いっせいにリャカのほうへ集まった。

そこにいるのは、さっきまでの、おどおどした小心そうなリャカではなかった。まなざしも表情も落ち着きはらい、神秘的なムードをただよわせていたのだ。

「わたくしは、神のご意思によって、神の使いに任じられたのです。わたくしが、つぎの道をお教えします」

新たなる驚愕（きょうがく）が、たちまち一同の間に広がっていった——‼

つづく



パンゲアFAN倶楽部



松枝蔵人の談話室

第三部激闘編突入！　ますます盛りあがる本編に期待してください。ちょっとオセアニアボケの松枝ですが……。



▶岩手県　ボビー君

キミのハガキ4枚攻撃には参った。吉富先生もヨロシクってさ。カセットブックは発売中！　頼むね！



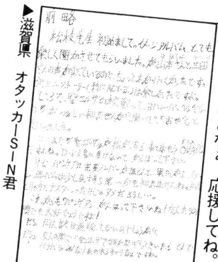
▶新潟県　寺島豊君

なぜかPANGEAになってます。PANGAEAが正しい。よろしくお願いします。色っぽい絵だね。



▶東京都　初代あげぱん君

……。ウ〜ン、やはり来たか。とりあえず入試突破オメデトウ。もうひとひねりです。



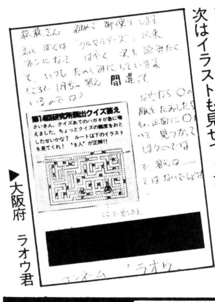
▶滋賀県　オタッカーSIN君

パンゲアのイメージアルバムが気持ちワルイって？　そんなことはないと思うけどなぁ。応援してね。



▶岩手県　ダン・ダルク君

ナスターシャのファン急増！　皆こんなお姉さんが欲しいんですか。今後の活躍に期待してください。



▶大阪府　ラオウ君

『パンゲア1』は読んでくれたかな。第二部の応援と感想もよろしくね。次はイラストも見せてください。



吉富昭仁の仕事小屋

え〜、松枝先生のオセアニア行きは原稿の遅れも呼び、イラストを描く時間が……（涙）。先生〜！　次号は頼んますぅ！



▶三重県　白木紀輝君

最近こういったルルに関するお便りが多い。やっぱりそうかなぁ。



▶群馬県　阿瑠須君

う〜ん、アタワルパの髪を短くするのもおもしろいかも知れませんね。キミはヘアデザイナー？



▶神奈川県　グレネイド・たく君

メドウズがジブイのはアタリマエ。でも、視線を外したりしちゃって、カワイイやつだ。

▼神奈川県　破雲泥君

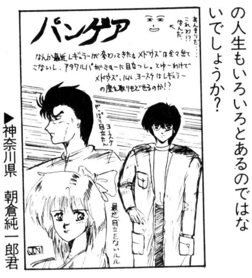


ただ単に、あの時はああいう絵が描きたかっただけ。芸術家の春はゆううつなのだ……!?



▶神奈川県　ブルーツ君

やはり、ルルのお便りですか。実は僕はどこに行っても田舎モンなんですけど！



▶神奈川県　朝倉純一郎君

今月は神奈川マンスだなぁ。彼らの人生もいろいろとあるのではないでしょうか？



お便りまってま〜す!!　4月号のお便りのなかから、奈良県の星野さんにオリジナルテレカを、埼玉県の船橋さんにイラスト色紙をお送りしました。皆さんドシドシお便りください。待ってますよ〜!!



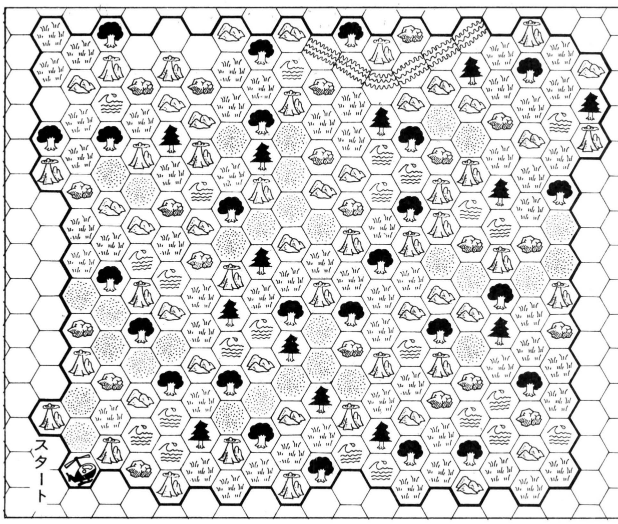


第17回

パンゲアWORLD-WIDEクイズ

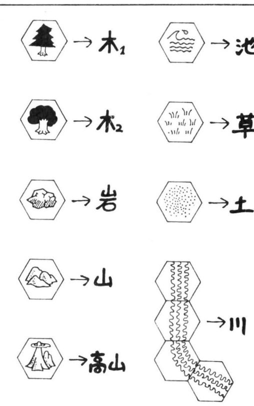
アルプス山中・村さがしクイズ

クイズデザイン／スタジオKAB
クイズイラスト／松井良子





このように、村の回りは〝木1、木2、岩がある。



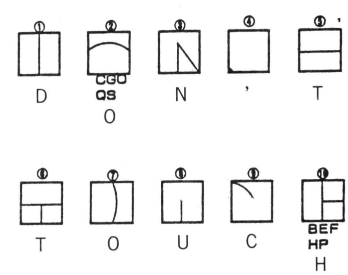
左のマップの中のイラストは上のような構成要素になっています。よ～く見てからとりかかってくれ。

本編ではイージィ一行とメドウズ一行が劇的な再会を果たしましたね。クイズもそのチロルの村にちなんだ村さがしクイズです。

クイズはスタート地点のヘリを使ってイージィのいる村を捜すというもの。以下のルールを守ってうまくイージィのいる村まで飛んでくれ。

上のイラストマップには、いくつもの村が点在しています。しかし、村の存在する場所の回りには必ず、🌲と🌳と🪨が3方を囲んでいます。(イラストマップの右図を見てね)ただし、イージィのいる村のとなりには池があります。他の村のとなりには池がないから、すぐに分かると思うよ。ヘリの航路についてもひとつ決まりがあるぞ。イージィの村にたどり着くまで、他の村の上空を飛んではいけない——というもの。さて、最短距離でスタートからイージィのいる村にたどりつくには、いったい、何マスでいけるでしょう？　これが問題だぞ。その数をハガキに書いて、コンプティーク『W・Wクイズ』係まで送ってくれ。上のイラストの説明もよ～く見て、ていねいにあたって行けば必ずイージィと再会できるはずだ。お便りドシドシと送ってくださ～い！

第16回紋様解読クイズ答え



このアルファベットの〝T〟と〝'〟はひっかけ。でも柔軟な君の頭ならちょっと考えれば……。答えは〝DON'T TOUCH〟もう一度君の答えをチェック！

めっせーじふろむ　松枝蔵人

オーストラリア・ニュージーランドの旅から無事に生還しました。いやー、実に楽しかった。コアラは抱くわ、遊覧飛行はするわ、ヨットでクルージングはやるわ、ホテルの前の湖畔で寝そべるわ……観光旅行の醍醐味をタップリ味わってきました。天気にはメチャクチャめぐまれたし、行くところはどこもうっとりするくらいきれいだった。でも、なんといっても最高なのは、人間も動物も、とにかくのんびりしていること。日本では絶対信じられないほどなのだ。ということで、今月はゴキゲンなので、むこうで買ってきた絵ハガキで三名の方にファンレターのご返事をさしあげます。『松枝蔵人・絵ハガキ係り』まで、心あたたまるコメント、イラストをお寄せください。





リーダーズ　チャレンジ

ロボクラッシュ
ROBO CRUSH

ゲームデザイン／黒田幸弘　コンセプト／A.C.M.E.　アシスト／坂本ネコマタ丸　プログラム／M&Fプロダクション　イラスト／中沢数宣

前回は不調だったH-11が今回はようやく本領発揮。決勝戦にこそ残れなかったものの22機がトーナメント進出を決め、じつにM-23Sの29機につぐ好成績を残した。

そして、今回最大の話題となったのは、第5回大会で準優勝したパイロットが、高装甲のスプライト型マシーンで決勝に残ったこと。そしてナイトと栄光の座を争った結果……

第5回大会準優勝者、悲願の優勝達成！

第11回ロボクラッシュ大会は、まだ寒さの残るドイツ・ベルリン郊外で開催された。2週間にわたって行われた1次・2次バトルロイヤルは事故もなく無事終了。3月5日にベルリンスタジアムで行われる決勝トーナメントに向けて最後の準備作業に追われる大会本部で、ひとりのトーナメント進出者が話題となっていた。そのパイロットの名前は〝烈〟。第5回大会で準優勝したパイロットである。

第5回大会では惜しくも決勝で敗れたものの、今回のマシーンはCORDより支給される特別クレジットによって大幅にパワーアップしているはずである。性能の差なのか、それとも優勝へ賭ける執念なのか、トーナメントが開始されると破竹の勢いで勝ち進み、文句なしの決勝進出を決めた。

準優勝時のマシーンはケンタウロス型だったが、今回のマシーン〝風〟は重装甲スプライトのMR-31の機体を採用。ES-201、LOC-77、2000リッタータンク、ホヴァーを搭載し、武器は新しく開発されたワイヤ・スリングのみという装備である。チューンナップは武器命中率上昇に5だけであるが、搭載量をかなり犠牲にして積み込んだ最高級エンジン、ES-201のパワーはまさに驚異。オーナー一谷宗広の自信のほどをうかがわせるマシーンだ。

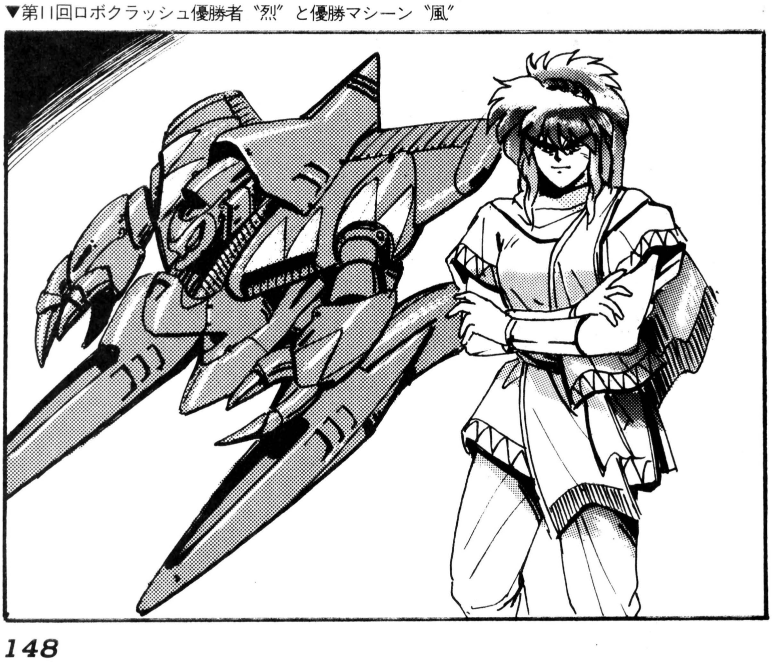
一方、逆ブロックの代表はオーナーT.T、パイロットカリンの乗り込むH-5AⅢ〝Wander Armor〟。その装備はED-400、LOC-56、2000リッタータンクでオプションとしてシールドを持つ。武器はレーザースピアのみと〝風〟と同じくただひとつで、チューンナップはいっさいなし。全体的な仕様では相手に劣るが、シールド装備のため装甲厚でわずかに勝り、そこに勝利への望みを馳せる。

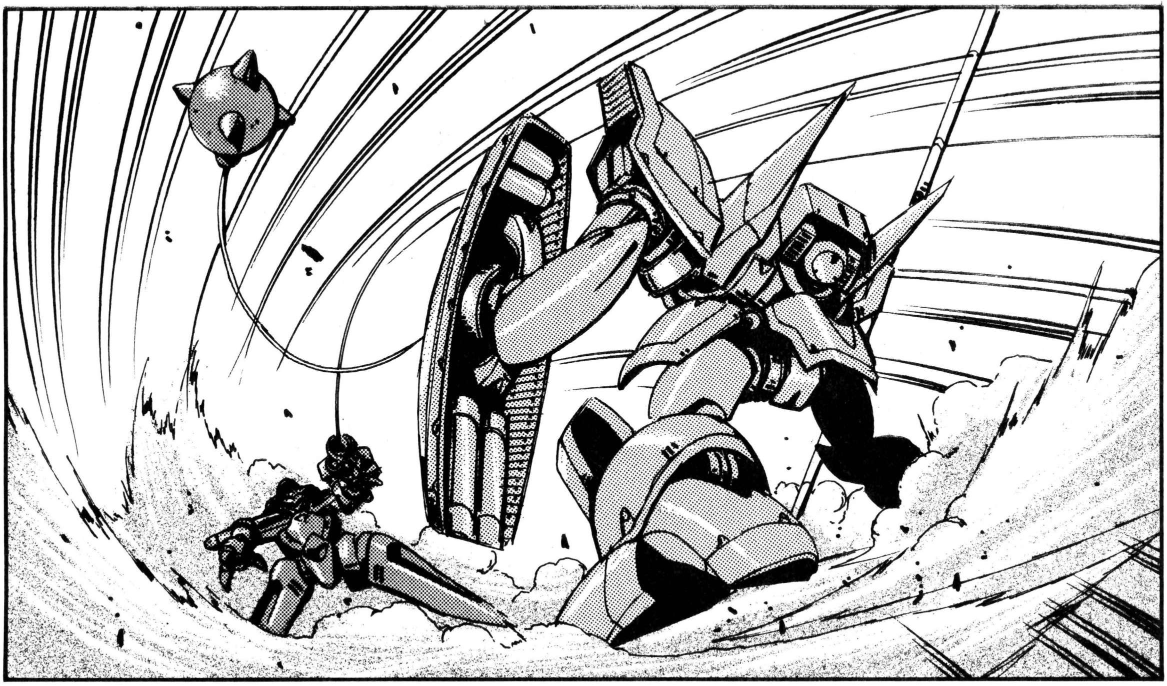
準決勝で〝Wander〟はナイト型の相手とじつに24分にもわたる激戦を展開。破壊される寸前で逆転勝利をおさめたのだが、そのとき移動システムに受けた大きなダメージをついに修復しきれなかった。〝Wander〟が長距離に持ちこむのは至難の技。機動力に勝る〝風〟を倒すためには、いかに少ない攻撃回数で効果的ダメージを与えられるかが、ポイントとなるであろう。

異常な緊迫感のただようなか、いよいよ試合が開始された！

距離は近距離。双方、メインの武器が使えない距離だ。だが〝Wander〟が油断したその瞬間、〝風〟がまさかの体当り攻撃をかける。〝Wander〟の損傷の激しい脚部に激突！　装甲に深い亀裂が走る！　〝Wander〟の体勢が崩れたそのスキに〝風〟はエンジンのパワーを生かし急速旋回。遠距離レンジに入って一気にワイヤ・スリングで決着をつける作戦だ。

▼第11回ロボクラッシュ優勝者〝烈〟と優勝マシーン〝風〟





◀ワイヤ・スリングがうなりをあげ、マシーンに襲いかかる

だが〝Wander〟もそうはさせじとすばやく機体を起こす。3分、〝風〟が長距離に入った瞬間、レーザースピアですばやい連続攻撃！　が、〝風〟はギリギリでこれを回避してのけ、ついに長距離から遠距離レンジへと躍り出た。

5分、〝風〟はホヴァーの速度をゆるめ、安定した姿勢から猛攻撃に転ずる。ワイヤ・スリングが〝Wander〟の頭、胴に続けざまにヒット。正確な攻撃だ。

〝Wander〟は半死状態の脚部を酷使しながら、どうにか長距離に戻し攻撃をかけるが、最後の反撃もついに〝風〟の装甲を突き破れない。

9分、〝Wander〟の移動システムにワイヤ・スリングがとどめを刺し、ついに〝風〟は念願の初優勝！　第5回大会の雪辱を見事に晴らしたのである。

解説者のタニー氏：1対多数のバトルロイヤルとちがって、1対1のトーナメントでは追加クレジットの効果は大きいですからね。それに試合開始前の損傷もありましたし、最初からかなりハンデがあるといえる試合でした。そんな状態のなかで、一時は長距離に戻すなど、〝Wander Armor〟はよくやったといえるでしょう。

ブラックCORD会長：前回涙をのんだだけに今回の優勝はうれしいことと思う。一度のがした栄冠に再挑戦して勝ち取ったその闘志はまさに多くのパイロットたちの鏡といえるであろう。パイロット、オーナーの健闘を心から讃えるとともに、ぜひ他の諸氏にも後に続いてほしいと思う。

予選の経過と結果

今回の大会参加者数は10672台。前回より100台ほど減った。予選の方式はおなじみのバトルロイヤル方式で、1次予選で650台ほどを選抜、2次予選で128台にしぼり決勝トーナメントを行った。バトルロイヤルの撃破数による1次予選の突破は15台、撃破数による決勝進出は4台であった。

TEC-81F、大不振

毎回高いシェアを誇るエスパニョール社の名機TEC-81Fは今回も不振。1000台以上の発注があったにもかかわらず、トーナメントに進出できたのはわずか9台のみであった。

この事態に対してエスパニョール社は緊急会議を開き、開発中であったTEC-91Aの発売を延期。Fで最終型とすると発表されたTEC-81シリーズの最終改良に開発スタッフをまわすという方針が固められた。

新機種は装甲強化を目的とし開発進行中。来季には発売の見通しだ。

ナイト新ソフト配布

マシーンの基礎動作を司る基本ソフトは常にバージョンアップが行われているが、今回からナイト型用として配布されたプログラムは、2足歩行時の安定性を増し、命中精度、回避性能ともに向上している。今回のナイト型の復調にも大きな役割を果たしたといえるだろう。

スプライト、ケンタウロスは作業用マシーンからのフィードバックで強化されているが、ナイトは大会の実戦によるフィードバックで、使用者の多さが生かされたのである。

キャンペーンガール決定

ミス××とくればキャンペーンガール、というわけで、初代ミス・ロボクラッシュに輝いたジュディ・ジュラルミン嬢にも、ロボクラッシュのキャンペーンガールとして活躍してもらうことになった。

まずは、パソコン版ロボクラッシュのインフォメーションを担当してもらい、さまざまな情報やレポートを誌面からお送りする。

その他にも機会があればイベントの顔として活躍してもらう予定なので、ジュディファンはお楽しみに。

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
1	51	谷　宗広	福　島	烈	風	MR-31	D05101
3	24	R.E.A.	熊　本	ル・フォウ	Dream-Dragon	M-23S	D11201
5	8	本宮康雄	岩　手	黒騎士	レプリカーン	C-200C	D11301
5	40	兎澤正治	東　京	サリダ	デューダ	H-11	D11302
9	12	横山耕治	新　潟	ペイトリック	デスポット	H-11	D11303
9	28	山口真史	奈　良	ディードリット	風の王〝ジン〟	TEC-81F	D11304
9	48	道音貴宏	栃　木	パトリシア	ルーン・ファイター	H-11	D11305
9	63	藤堂　始	千　葉	藤堂　余	モモンガのパピちゃん	C-200C	D11306
17	2	見須映孝	岐　阜	アベル	雷	TEC-81F	D11307
17	14	内木　純	神奈川	内木　純	泰斗 mK Ⅳ	M-23S	D11308
17	20	エルサイス	長　野	Knight-of Pragon	Blue Thunder Ⅱ	DOM-22β	D03338
17	30	湯沢浩二	栃　木	ライル・フォーヴ	スリーピング・ビューティー	C-200C	D11309
17	34	森脇敦史	大　阪	Wizard	Lightning-Bolt	M-23S	D11310
17	44	渡辺直貴	福　島	葉月舞奈	ジャムル・フィンδ改	M-23S	D11311
17	54	尾藤誠祐	愛　知	レティシア	ドリームW	TEC81F	D11312
17	57	Sinθ	神奈川	Cosθ	神武寺駅正	M-23S	D10202
33	3	茂木昭典	長　野	草　薙	鉄騎兵	H-5A Ⅲ	D11313
33	5	前田利人	和歌山	ダーク・ジェミニ	DARK KNIGHT 11th	TEC-81F	D03317
33	9	太刀川登	東　京	ラドラム	ソードイド	H-5A Ⅲ	D11314
33	16	不知火影	岡　山	アスフォーデル	ハロウィンⅡ	TEC-81F	D11315
33	18	山石秀樹	北海道	スクライル	Schwarz Axt	MOS-11A	D11316
※ 33	21	M	神奈川	MAX	水魔	H-11	D11317
33	25	ライアット	千　葉	ルミナス・ティラー	サンダーバニー X・0	TEC-81F	D11318
33	32	長井　淳	愛　知	インドネシアン	ブラウン	DC-101	D09332
33	36	庄司　樹	東　京	グレイ	DN-1	MOS-11A	D11319
33	37	鴨原弘幸	東　京	ラビア・グラード	シューティングフレイム	TEC-81F	D11320
33	41	後藤裕治	熊　本	ローラン	Bayard ST-Ⅺ	M-23S	D11321
33	46	和田裕人	長　野	TE・N・RYU	パワーボム	DC-101	D11322
33	50	広川　透	富　山	シュラト	修羅王	C-200C	D11323
33	55	YOSHI	静　岡	YOSHI	BUN・BUN	M-23S	D11324
33	59	舘野浩彰	栃　木	舘野浩彰	Wind-Knight Ⅲ	M-23S	D11325
33	61	清水洋二	東　京	アップル	Highwayman	DC-65	D11326

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名
65	1	島崎薫2	山　口	ランスロット
65	4	浅葱　迅	滋　賀	シルフィーナ
65	6	岩辺　聡	静　岡	アニース・ジャニース
65	7	鎌田祐彦	福　岡	ヨハン
65	10	八木　毅	和歌山	八木　毅
65	11	阿部浩二	埼　玉	メキシカン・ジョージ
65	13	愚者の楽園	徳　島	ピア・マルコ
65	15	丸山直久	三　重	なおひさ
65	17	スタジオESP	福　岡	柊　新菜
65	19	おがぴー	兵　庫	酒井田柿右衛門
65	22	塚越　丘	?	鷹
65	23	栗脇智則	鹿児島	賢太郎
65	26	小川博幸	東　京	シロツグ・ラーダット
65	27	石崎博之	京　都	カール・ライト
65	29	TEAM古竜	長　崎	サラ=フォート
65	31	湯口貴仁	徳　島	雅
65	33	森林渚優	大　阪	橘　由姫
65	35	八木秀樹	千　葉	レアル・オルハーン
65	38	小沼直久	千　葉	FM-TOWNS
65	39	中村正人	大　阪	中村正人
65	42	沖田宗久	広　島	沖田総司
65	43	森　阿丁	?	ガーデーヴィ
65	45	藤木政幸	大　阪	イアン
65	47	西川智志	岐　阜	風魔由衣
65	49	富沢耕志	群　馬	マクスエル・ジーザス
65	52	松田宣人	東　京	レジス・ハスター
65	53	尾崎康二	兵　庫	シャラーフィ
65	56	Tsujison !!	岩　手	エルファ・ラール
65	58	寺町秀樹	岐　阜	エスタル
65	60	冨樫正昭	群　馬	イリアン
65	62	M.RYUGAI	石　川	ブラスティング・ピルグリム
65	64	倉田　仁	神奈川	Bloodily Knight

栄光のトーナメント進出者たち

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
2	19	T.T	千　葉	カリン	Wander Armor	H-5A Ⅲ	D11101
3	35	楠本和正	愛　知	騎士　侍	1000式 AV フォルダ	XL-80	D11202
5	9	小松隆憲	山　口	アイネイアス	AEGIS mkⅡ	M-23S	D11327
※ 5	51	伊坪宏明	埼　玉	ファリナ	NIGHT MARE	XL-80	D11328
9	6	越後浩一2	福　島	J・J	Jet-HopperⅡ・改	M-23S	D11329
9	29	石川　稔	千　葉	理不尽	不幸なマックス号	MOS-9C	D11330
9	44	夏井基樹	秋　田	アホタレ	バカタレ	C-200C	D11331
9	60	高山　仁	秋　田	中山まり	ナイトマスター	H-11	D02350
17	2	竹村雄一	埼　玉	YUTA	ND-α	H-5A Ⅲ	D10341
17	14	内田雅志	千　葉	闇	八連荘	C-200C	D05349
17	24	安田雅一	富　山	キジムナー	ライトニング・プラズマ	M-23S	D11332
17	25	木村真人	茨　城	ロバート・ラーシュ	ローズセラヴィー	H-11	D11333
17	37	三浦健治	神奈川	メルクラット・フラオン	レッド・イーグルⅡ	C-200C	D08202
17	47	辰巳昌隆	大　阪	リリス・ファウ	Blue-StarⅣ	H-11	D11334
17	53	里中　誠	奈　良	林マサト	風魔王	H-11	D11335
17	64	Y・A	東　京	NEKO	シルフィード	M-23S	D11336
33	3	木内盛朗	大　阪	篁神人	天照大御神	H-5A Ⅲ	D11337
33	7	Mr.K	新　潟	ナターシャ	影武者	H-11	D11338
33	11	北　義起	奈　良	レーベレヒト=ガルスター	ザリチュ	M-23S	D11339
33	15	いちまさ	鹿児島	ウェールズ	正宗丸Ⅲ	H-5A Ⅲ	D11340
33	17	川島一良	埼　玉	竜堂　終	西海白竜王敖閏	M-23S	D11341
33	21	どんどん	静　岡	たむりんりん	あとるしゃんしゃん	C-200C	D11342
33	28	江口洋人	神奈川	バットマン	バットモービル$6\sqrt{2}$	C-200C	D11343
33	31	ヒロシ・ヤマモト	高　知	虚軺羅	B221Y/SEXY	H-5A Ⅲ	D11344
33	34	木曽秀則	広　島	ライラード=シェル	ドーントレスⅣ	H-11	D11345
33	39	石井大輔	東　京	ユアン	ダークナイト	H-5A Ⅲ	D11346
※ 33	41	工藤賢司	北海道	H. SAEAGUSA	ネオ・リベンジャー	C-200C	D11347
33	46	三舞　遵	栃　木	森司桓士	韓非一壱改	XL-80	D11348
33	49	山口重教	神奈川	ヤマさん	POTENTIAL.P	H-11	D07442
33	55	Dr. Jo. Jo	宮　城	フル・フラット	ガイラムMkⅡ	H-11	D11349
33	57	広瀬直樹	神奈川	メイフィス	バーサーカー90-3式	C-200C	D11350
33	61	平山浩一	鹿児島	レイ・サラック	Sky-β	H-11	D11351

位	番	オーナー	都道府県	パイロット名
65	1	げん☆	東　京	クリス
65	4	田口慎一	千　葉	冴菜香り
65	5	太上老君	静　岡	申公　豹
65	8	小西秀弥	和歌山	如月　晶
65	10	な　べ	大　阪	MASTER
65	12	鹿島昭夫	大　阪	ジェファイア
65	13	熊倉政行	東　京	京本　大
65	16	谷口浩一	?	JOKER
65	18	佐々木篤史	岐　阜	マクシミリアン
65	20	大表　悟	富　山	ホルソン
65	22	吉田　肇	東　京	両津勘吉
65	23	西岡一郎	長　崎	壱
65	26	糟谷　淳	愛　知	ベンジャミン
65	27	タコ丸	栃　木	ランス
65	30	伊藤宏明	秋　田	ワキマン小佐
65	32	打田貴則	大　阪	フェルナンド
65	33	菊地智明	岩　手	ユーリィ
65	36	井上和佳	東　京	マーシュ・ラードル
65	38	大川輝久	静　岡	快斗
65	40	YOU	神奈川	MISATO
65	42	張岳大成	長　崎	Pei-Pei
65	43	末永文男	福　島	シヴァ
65	45	レデオス・ソープ	愛　知	ゼノ・パスティーナ
65	48	西方　完	滋　賀	KAN
65	50	上田祥人	福　井	霧丸
65	52	阿久津正一	栃　木	マミ
65	54	梅島功次郎	静　岡	センゴク
65	56	森島　洋	群　馬	テツ
65	58	中野和人	大　阪	ナイザー・グレイン
65	59	大久保智史	京　都	シャマン
65	62	竜堂　真	愛　知	浪人
65	63	本田孝良	山　形	泉　野明

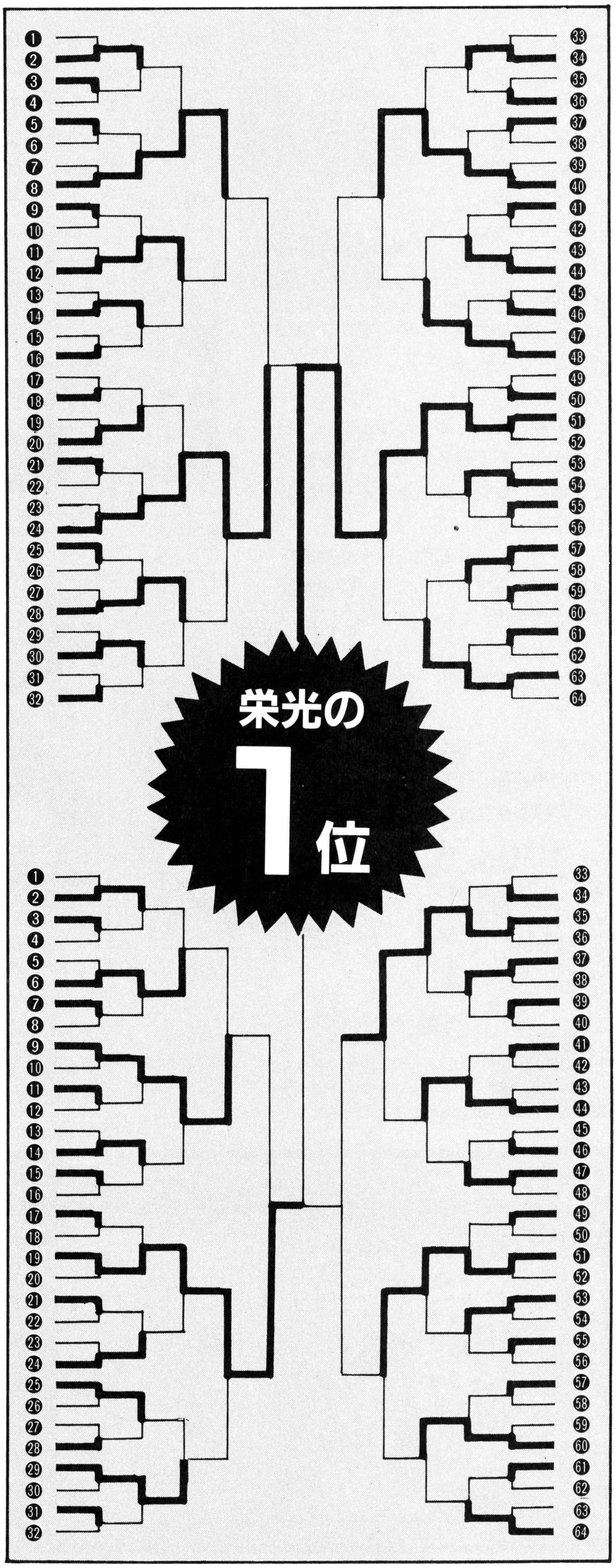
 ※マークは撃破による進出

Aブロック

	マシーン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
	R-K MARK2	DC-65	D10457
	フォートレス	DC-60B	D11401
	ぐりふぉん	DC-101	D11402
	イストリア	M-23S	D11403
	金剛斧	H-11	D11404
	現人神124号	H-11	D11405
	ホーサフィン	H-5A Ⅲ	D11406
	RX-GT 400A	MOS-11A	D11407
	夜叉丸	H-5A Ⅲ	D11408
	キングヒドラⅢ	M-23S	D11409
	パラドール	C-200C	D11410
	Cookavala Ⅳ	H-5A Ⅲ	D08457
	SHUDDER-STORM Ⅱ	H-5A Ⅲ	D11411
	BSK-1	H-5A Ⅲ	D11412
	小竜	M-23S	D11413
	騎甲帝	C-200C	D11414
	清風 mK Ⅲ	M-23S	D11415
	ラグナロック	M-23S	D11416
	クラーケン mk-Ⅱ	C-200C	D10347
	風の精霊	M-23S	D11417
	妖戦士	H-5A Ⅲ	D11418
	ラジェンドラ	H-5A Ⅲ	D11419
	バーサーカーmark Ⅱ	C-200C	D11420
	BLUE-NIGHT mk-Ⅳ	M-23S	D11421
	A･F-1990B	TEC-81F	D11422
	オルドーンの影	H-5A Ⅲ	D11423
	カイアン	C-251	D11424
	ダーク・ファイター	C-200C	D11425
	トリック・ボーイ	XL-80	D01318
	ノートン	H-11	D11426
	Lucky Strike	MOS-9C	D11427
	Tokyo's guardian	H-5A Ⅲ	D11428

Bブロック

	マーシン名称	マシーン型番	ライセンスNo.
	ヴァールⅡ	C-200C	D11429
	ウェスト・フィールドⅢ世	H-11	D11430
	黒点虎	M-23S	D11431
	サンダー・ブリンガー	H-11	D09403
	MAJIN-11	M-23S	D11432
	闇の公子	DC-101	D11433
	Kyōmoto SP	H-11	D11434
	KAGEROU	M-30A	D11435
	アルスター	M-23S	D11436
	狂戦士　十三号	C-200C	D11437
	大三元	M-23S	D11438
	グリズリーⅠ	M-23S	D11439
	MOVING=EYES	M-23S	D11440
	ブルーナイト	XL-70	D11441
	アンポZ号D	H-11	D11442
	ブラスティーβ	DC-101	D11443
	スライムmk-Ⅰ	A-161	D11444
	シルフィード	M-23S	D11445
	怪盗キッド	M-23S	D11446
	YUMI	C-200C	D11447
	DANGAN-Spirit	M-30A	D11448
	サラマンドル	H-11	D03434
	レガシアム	C-200C	D11449
	A-001 SEIHO	TEC-81F	D11450
	フリーダムファイター	TEC-81F	D11451
	ベルクレール	C-200C	D11452
	ダーゼルブ	DC-101	D11453
	ヨツ	H-5A Ⅲ	D11454
	ドラゴンスレイヤー	H-11	D11455
	ファイアボルト+15	TEC-81F	D11456
	阿素美鯛	C-200C	D11457
	INGRAM	MOS-11A	D11458



ロボクラッシュ参加者控え室

●なんと3回目の参加でトーナメント出場どころか優勝までしてしまった、第10回優勝オーナー成瀬誠です。ちょうど区切りのいい大会で優勝でき、しかもライセンスNo.がとてもおぼえやすい(D10001)のでHappyでーす。

優勝できたのはやはり運があったからですね。だからみなさん、運を信じてロボクラッシュがあるかぎり参加しつづけましょう。

＜和歌山県・成瀬誠＞

※実力があっても、かなりの強運がなければ勝ち残れないのがロボクラッシュ。運も実力のうちといいますし!?

●提案！　ここらでCORD事務局、または謎の秘密結社というかたちで、このゲームのスタッフの方のマシーンを参加させてわれわれと共にロボクラッシュを一緒に楽しんでみてはどうでしょうか？（パ○レイバーのグリフォンみたいなものかな）

＜愛知県・クロス・クーガ＞

※結果を見てると、こういうのが勝ち残りやすい、というパターンは若干はわかるのですが、それをつくるとなるとむずかしいのです。正直な話、1次予選を通過する自信すらありませんね。てなわけで、グリフォンみたいにカッコよくはとてもとても……。そりゃ完全オリジナル超強力パーツを使ってもいいなら別ですが。こちらは見るだけということで。＋10Cr.

●ついに出ますね。パソコン版ロボクラッシュ。これさえ手に入れれば、誰にでも優勝オーナーの気分が味わえる。でもわが家にはMSX2がない……。

＜神奈川県・今澤要＞

※読者参加版の方を知っているとなお楽しいパソコン版、ぜひやってみてください。勝ったときの気分は格別ですよ。しかし、ロボクラッシュはコンセプト担当のA.C.M.E.が持っていたパソコンゲームの企画が源のひとつなのです。てなわけで、今回のパソコンゲーム化には特別な感慨が……。＋20Cr.



▲千葉県・沢村渚（D11503、20Cr.）なかなか動きがカワイくていいですね……



▲千葉県・シンクタンク（D11504、20Cr.）ブレードアームは絵だと派手



▲埼玉県・かばさん（＋10Cr.）これととなりのイラスト、156ページへ↗



▲埼玉県・神隆行（＋10Cr.）行くはずのが手ちがいでこっちに……



▲千葉県・諸岡由美子（D11505、20Cr.）トップもこちらもよろしく！



▶兵庫県・高島大殿。今回からは、ジュディにはキャンペーンガールとして活躍してもらいます。ファンの方お楽しみに！



▲愛知県・ゼネラル（D11507、20Cr.）ぜひ買ってね。いろいろやるつもりだから



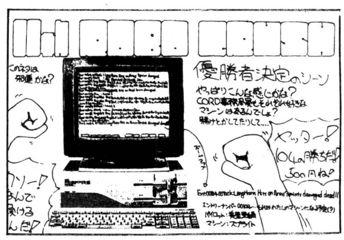
▲東京都・五菱清隆（D11508、20Cr.）車から変形しそうなマシーン！



▲山口県・CRANE（＋10Cr.）これやられたら立ち直れないだろうなあ……



◀北海道・天空の騎士ちかまる（D11506、20Cr.）女性オーナーの方、今後もよろしく



◀鳥取県・美幸（D11509、20クレジット）こんなんやってるヒマなんて……。ちなみに機種は98RAです



◀静岡県・HAL（D11510、20クレジット）TEC-91はまたしても発売延期。申しわけない

祝　殿堂入り



▶福井県・UDⅡ。こういう操縦の仕方でも指まで動きます！ 鉄人28号を見ればわかります!?



◀新潟県・Ryu-Hey。パソコンの模擬戦、結果を見ると結構いい線が出てますよ。また同人誌がんばってください



▶東京都・けうま殿。休筆宣言の翌月にこれ……。とにかく再チャレンジ、がんばってください!

●なんと、私の意見が載っているではないか、3月号に! そして書いたとおりになんともまあ、合格通知まで来てしまった。今年受験を控えている諸君、人生はやはり根性があるものが勝つ! なお、合格したのでペンネームを浪人生から大学生へ変更します。

＜愛知県・大学生＞

●3月号の浪人生くんへ。そうだよ、君のいうとおりだよ。というわけで私も君と同類だったというオチはお口に合いません?

＜大阪府・上田　明＞

※良くも悪くももう結果が出てますね。合格した人おめでとう、ダメだった人来年がんばってください。いずれにしてもトップ&ロボクラッシュをこれからもよろしく。てなよくあるコメントつきで、それぞれに＋10Cr.

●ロボクラッシュの大会1回でどれだけの燃料を使うのか計算してみました。約2億リッター……。世の中狂っている。

＜大阪府・那至茂樹＞

●3月号の控え室を見て思った。ならばマシーンの組み合わせは何通りになるだろうと。その思いつきは甘かった。4時間の苦闘の末に出てきた数字が130685664×10^{10}(本当にこれでいいのだろうか?)後に残ったのは計算用紙の山と受験前に何やっているんだと思う自分、そして専用のオプションと開発中のボディ等の存在に気づかない自分であった。なお現在、チューンナップ、作戦計画なども入れて半泣きで改訂作業中……。

＜長野県・萩原裕介＞

※どちらもにわかには信じがたい計算結果。でも燃料は確かにそのとおり。使い残った燃料は回収していると思うけど、よく無料で支給できてますよね……。パーツの組み合わせ、どういう計算方法だからわからないのでこんど教えてください。那至さんD11501、萩原さんD11502、それぞれ20Cr.

※前回、ライセンス発行ミスがありました。ひぃにゃさんと山下さん、前回の分はすでにお持ちのライセンスへの追加として計算してください。前回の新しいライセンスコードは無効になります。

※投稿によるライセンス(10Cr.)

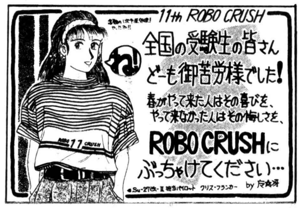
福岡県・猫又	D11515
山形県・佐藤圭	D11516
福井県・井町智彦	D11517
北海道・TAKA	D11518
静岡県・狂聖堕	D11519



▲奈良県・げるちゃん(＋10Cr.)なんかヘンな新オプション……



▼新潟県・木村徹(D11512、20Cr.)いい雰囲気。大きさは好きに決めてかまいませんよ



◀神奈川県・魔☆冴(D11511、20クレジット)はい、ということですね、みなさん



▲北海道・サスカッチ円空殿。最近ちょっとスランプみたいですね



▲秋田県・高清水水晶(＋10Cr.)つぶしあって…は第1回でしたね(笑)



▲千葉県・龍(D11513、20Cr.)この悪夢が1名を除いて正夢になるんだ……



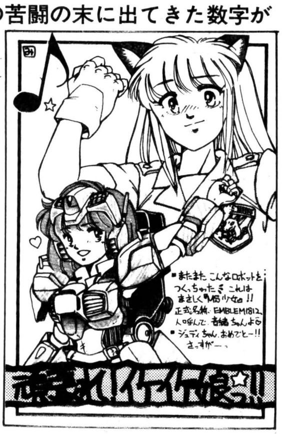
▲埼玉県・山崎のりお(D11514、20Cr.)コンテスト向きのテーマ



▲高知県・二次コン一号・羅周炎(＋10Cr.)いつも締め切り遅れで来てるけど、今回はセーフでした



▲三重県・八谷大介(＋20Cr.)ロボクラッシュではちょっとめずらしいタイプのイラスト



▶三重県・五十嵐☆みゃあ殿。いつも元気なレイミア♡ 今回も、キテるマシーンですね。トーナメントへの道はきびしいですが、がんばってください!

CORD事務局より

イラスト、お手紙、ストーリーなどは特別クレジットとライセンスの対象になります。使用条件に関しては、基本的にトーナメント進出者と同じですが、158ページも見てください。ひとりのオーナーが控え室で獲得できるのは50Cr.までで、その後は殿堂入り扱いとなります。

CORD事務局では、新兵器、イラスト、システムに対する提案や要望、質問、オリジナルストーリーなどを募集しています。宛て先はコンプティーク編集部・CORD事務局まで。応募用紙とは別にして、封筒やハガキ、イラストの裏などにも忘れずに住所・氏名・パイロット名・マシーン名・(あれば)ライセンスコード・ペンネームも書いてください。

各種ボディ&パーツ最新カタログ

●ボディ

ボディは基本的に3タイプ。スプライト型は機動性、ナイト型はバランスの良さ、ケンタウロス型は耐久力の高さが特長。重量はマシーンの重さ、搭載量は内部に搭載できるパーツの重量、装甲は防御力のこと。

軽量タイプ【スプライト型】

※A-165は開発中止

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%
B-1	M-23S	RINGWARD	300	55	4	170	20.3
B-2	M-30A	RINGWARD	350	60	5	200	5.1
B-3	MR-31	RINGWARD	500	75	7	240	1.1
B-4	A-161	NIMFAR	460	65	6	200	3.9
B-5	NNS-1※	NIMFAR		開発中			——
B-6	DOM-22α	BROOKLYN	320	60	1	150	2.8
B-7	DOM-22β	BROOKLYN	320	50	2	150	——
B-8	DOM-26※	BROOKLYN	350	70	4	200	——

中量タイプ【ナイト型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%
B-11	H-11	RINGWARD	600	95	5	180	17.3
B-12	H-5AIII	RINGWARD	660	95	7	210	7.0
B-13	H-7※	RINGWARD	720	95	9	240	——
B-14	XL-70II※	XYLOC	590	85	2	150	——
B-15	XL-80	XYLOC	600	90	3	160	2.0
B-16	B-113	NIMFAR	690	110	6	240	——
B-17	NNK-1※	NIMFAR		開発中			——
B-18	DC-65	DC	600	90	4	170	3.3
B-19	DC-80※	DC	750	80	8	210	——
B-20	DCK-001※	DC		開発中			——
B-21	TEC-81F	ESPANOL	565	105	3	170	10.8
B-22	TEC-91A※	ESPANOL		開発中			——

重量タイプ【ケンタウロス型】

コード	形式番号	メーカー	重量	搭載量	装甲	値段	使用%
B-31	C-175※	NIMFAR	850	130	4	190	——
B-32	C-200C	NIMFAR	990	120	8	220	8.4
B-33	C-251	NIMFAR	1350	210	9	280	2.2
B-34	NNC-1※	NIMFAR		開発中			——
B-35	DC-101β※	DC	1150	120	9	230	——
B-36	DC-1Z※	DC	950	100	5	180	——
B-37	DC-2※	DC		開発中			——
B-38	MOS-9C	CAESAR	940	130	7	220	2.3
B-39	MOS-11A	CAESAR	910	130	5	200	5.0

パーツ選択の基礎知識

●移動能力の高さを示す移動係数は、ボディ本体の重量をエンジンパワーで割って出します。これは低いほど優秀で、より速く動けることを表します。移動係数は命中率や回避率にも影響を与えます。最終的な移動係数は、オプションパーツ、コンピュータ、チューンナップなどの影響を受け、修正されます。

●移動係数の修正で一番大きな影響を与えるのがコンピュータです。コンピュータの性能によって、同じ機体と同じエンジンでも最終的な移動係数は倍近い差になります。

●キックやパンチの威力はエンジンパワーとボディの重量によって決まります。おおまかな目安はエンジンパワーを40で割ると出ます。パンチはこれよりも小さく、命中率は70、キックはこれよりも威力がありますが、命中率は50です。パンチブースター、トウスパイクの威力の欄の+とはそれぞれパンチとキックの威力を増すということです。

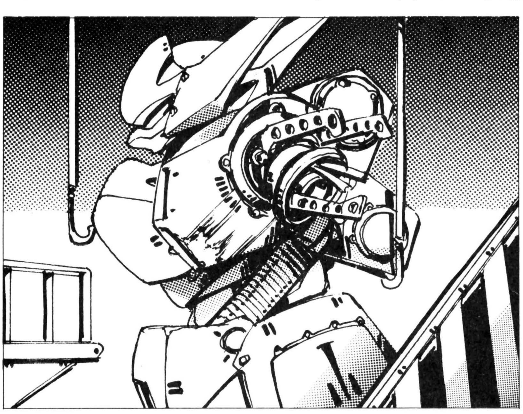
●禁止武器の威力の欄に数字が入ってないものは、命中すると貫通判定なしで効果が出るものをあらわします。

●オプションの効果説明の10%アップとは、もとが30なら33になるということで、10ポイントアップとは40になるということです。

●シールドは1種類しか持てません。

●エンジン

エンジンは、ボディのタイプにかかわりなく、どれでも使用できる。パワーは、エンジン出力のことで、これが高いほど移動能力も上がる。燃費は低いほどマシーンの行動時間は長くなる。



コード	形式番号	メーカー	パワー	燃費	重量	値段	使用%
E-1	ED-250D※	MERRIC	70	45	30	90	——
E-2	ED-275	MERRIC	80	80	45	85	9.5
E-3	ED-275C	MERRIC	85	75	50	95	3.6
E-4	ED-350※	MERRIC	100	85	60	100	——
E-5	ED-400	MERRIC	125	70	50	135	6.1
E-6	ES-101	MERRIC	170	120	95	120	——
E-7	ES-201	MERRIC	180	100	50	180	6.8
E-8	AVS-20C	ALPHA	60	45	20	90	26.1
E-9	AVS-30C	ALPHA	80	70	25	115	10.9
E-10	AVS-40※	ALPHA	100	90	25	125	——
E-11	AVC-9	ALPHA	120	115	100	75	2.4
E-12	AVC-11※	ALPHA		開発中			——
E-13	MC-1	LUNAR	95	75	30	130	14.5
E-14	MC-2B	LUNAR	130	85	50	140	3.7
E-15	MC-3	LUNAR	150	90	40	160	12.4

※マークは新製品。使用%は前回の大会での使用率。——は1%以下、または新製品。



●コンピュータ

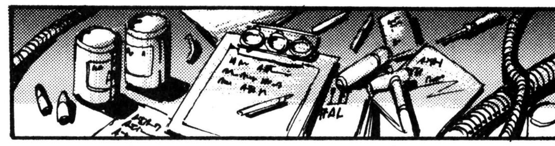
パイロットの補助に使う。マシーンのすべての能力に影響を与えている。とくに燃量切れのあとは、コンピュータだけが頼りになる。重量は0として考える。

コード	形式番号	メーカー	キャパシティ	値 段	使用%
C-1	LOC-56	LOCSMITH	15	25	39.2
C-2	LOC-77	LOCSMITH	29	55	7.4
C-3	SD-271B	SD/MARS	20	35	27.0
C-4	SD-371B	SD/MARS	24	45	13.3
C-5	SD-440	SD/MARS	40	85	2.8
C-6	SD-376	SD/VENUS	32	65	6.4
C-7	SD-568	SD/VENUS	52	110	——
C-8	PS-100	ALADDIN	48	100	1.0
C-9	PS-200	ALADDIN	60	120	2.4

●燃料タンク

容量を燃費で割ると、マシーンの行動時間が計算できる。燃量がきれると、移動能力は極端におちるが、完全に止まるわけではなく、ある程度移動できる。タンクのなかに入れる燃量は毎回試合前に無料で支給される。

コード	容 量	重 量	値 段	使用%
T-1	1000リッター	8	10	17.3
T-2	2000リッター	12	20	65.1
T-3	3000リッター	16	30	14.4
T-4	4000リッター	20	40	2.4
T-5	5000リッター	25	50	——



●通常武器

通常武器は、有効距離別に4種類に分類されており、距離が合わないと使えない。ただし、近距離のときは、どのマシーンでもパンチやキックで攻撃できる。マシーンの持てる通常武器は最大4種類。

近距離用武器

コード	名 称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-1	トウスパイク	50	+3	6	25	足の先に刃をつけ、キックのダメージを大きくする	1.4
W-2	パンチブースター	70	+2	4	25	ナックルパートを強化し、パンチの威力を増す	7.7
W-3	ロングホーンII	70	5	10	30	マシーンの頭や肩につける攻撃用のとがったツノ	5.2
W-4	ブレードアーム	60	5	8	40	マシーンの外腕部に仕込まれた鎌のような刃	1.7
W-5	ドリルホーンII	70	7	12	50	ストレートなツノの先端がドリルになっている	7.8
W-6	メタルクロウII	80	3	3	10	手の甲の上からとびだすかぎツメ	35.0
W-7	テイルパーツ	45	8	20	30	近距離用の打撃兵器。当たれば効果大	2.4
W-8	ストライクシールド	55	5	12	45	装甲+1のシールド。打撃機構内蔵	10.8

中距離用武器

コード	名 称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-11	ショートソード	70	3	11	35	コストの安い短めの剣。威力はそれほどない	6.0
W-12	マグネティックソード	65	5	12	65	特殊磁性体の働きにより、金属の結合をくずす剣	2.0
W-13	レーザーソード	65	7	10	85	レーザーをビーム状にたばねたソード	7.0
W-14	バトルアクス	60	8	35	50	やや長めの柄のついた両刃の斧。単純だが強力な武器	13.2
W-15	ウォーハンマー	50	10	50	45	通常武器では最大の威力をほこる、巨大なハンマー	5.7
W-16	モーニングスター	70	6	45	50	チェーンの先にスパイク付きの鉄球をつけた打撃武器	1.1
W-17	ライトセーバー	75	9	8	120	軍用の特殊武器。フォトンの集合体の変形という	9.2
W-18	チェーン&シックル	65(50)	4(6)	15	100	クサリ鎌。遠距離(性能はカッコ内)でも使用可	4.8
W-19	チェーン・ソード※	60	10	25	80	高速回転するノコギリの歯を持つ剣	——

長距離用武器

コード	名 称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-31	ライトニングウィップ	50	5	8	50	高圧線をたばね、磁力波によりダメージを与えるムチ	8.8
W-32	ジャベリン	50	4	16	40	特殊セラミック製の小型の槍で、扱いやすいのが特徴	1.9
W-33	スパイダーウェブ	50	2	13	25	ダメージの他に粘膜のネットで、敵の行動を遅くする	7.8
W-34	ロングランス	45	7	40	45	敵を貫くのが目的の、重いが、威力の大きい長槍	1.3
W-35	ハルバードII	45	10	40	55	柄の長いバトルアクス。これも最強の武器	7.9
W-36	レーザースピア	60	8	12	95	槍状に形成したレーザーソード	12.4

遠距離用武器

コード	名 称	命中率	ダメージ	重量	値段		使用%
W-41	クロスボウIII	45	4	25	50	スプリングによって小型の矢を射ち出す武器	——
W-42	シュリケンランチャー	50	2	20	50	小型のシュリケンを連射する特殊ショルダーパーツ	——
W-43	ハープーン	45	7	35	45	大砲のような筒から発射する、鎖のついた巨大なモリ	2.7
W-44	ワイヤ・スリング	50	6	10	70	ワイヤつきの小型鉄球を高速回転させ、打ち出す	6.3

●禁止武器

非合法パーツ。この禁止武器が事前チェックで発見されると、没収されてしまう。中距離～遠距離で使用可。ハンドブラスター以外は、1度使ったらおしまい。使用条件はP159。

コード	名　称	命中率	ダメージ	重量	値段		没収率
P-1	ファイアボール	70	15	3	20	火炎を敵マシーンにぶつけ、大きなダメージを与える	77
P-2	フリーズフレイム	70	15	12	10	急速冷却剤を使って、敵マシーンのジョイントを破壊する	35
P-3	アシッドボール	70	—	10	10	酸性の溶液を散布する。損害は散布状況により一定しない	23
P-4	ソニックブーム	70	—	15	15	高周波により敵パイロットを失神させる特殊発信機	11
P-5	ハンドブラスター	80	8	40	40	命中率がよく、同じ戦いなら5ラウンド連続で使用できる	7
P-6	グレネードII	45	20	15	5	安くて破壊力の大きな手榴弾。命中率は低い	71
P-7	SRミサイル	60	30	10	20	直接照準の短距離ミサイル(SHORT RANGE MISSILE)	17
P-8	SRGミサイル	90	30	15	40	短距離誘導ミサイル(SHORT RANGE GUIDED MISSILE)	14
P-9	サイバー・カース	30	—	5	10	強力な磁界を発生し、コンピュータにダメージを与える	34

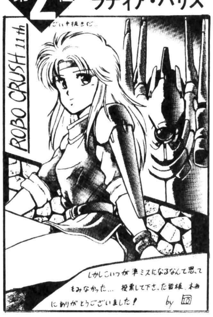
●特殊オプション

ホヴァーはスプライト型、ジェットローラーはナイト型、レッグパーツはケンタウロス型の専用オプション。その他のものはどのマシーンでも使える。

コード	名　称	重量	値段		使用%
S-1	シールド	20	15	セラミックと超合金の階層型タテ。これを持つと装甲が平均2ポイント上昇する	21.5
S-2	スモールシールド	10	10	ケプラー繊維とセラミックの軽量のタテ。これを持つと装甲が平均1ポイント上昇する	11.6
S-3	ホヴァー	3	30	スプライト型のみ。車輪と交換すると、移動能力がだいたい20%ほど上昇する	81.7
S-4	ジェットローラー	15	30	ナイト型のみ。足の先端にとりつけると、移動能力がだいたい20%上昇する	29.0
S-5	レッグパーツII※	20	10	ケンタウロス型のみ。無限軌道と比べると、移動能力がだいたい20%ほど上昇する	——
S-6	リペアパーツ	2	25	修理器材と工具のセット。戦闘後の修理の効率を、およそ50%アップさせる	23.9
S-7	スコープ	5	20	特殊センサー。遠距離用武器の命中率を10ポイントほど上昇させる	4.6
S-8	ムサシ※	0	60	コンピュータプログラム。キャパシティ10使用。武器威力20%上昇	——

ミスロボクラ 投票御礼 イラスト特集!

第2位 ラディア・ハリス



▲大阪府・大森鋭貴（＋10Cr.）一時はかなり1位に肉薄してましたよ

第3位 ミラン



▲栃木県・天空翔（＋10Cr.）以前からの根強いファンがいるようですね

第6位 南野ちあき



▲秋田県・伊多波広（＋10Cr.）名前不明(笑)でも6位になったのは立派！

第7位 レナ・ミリアム



▲福井県・飯諏敏和（＋10Cr.）初登場の人もかなりがんばってましたね

第9位 伊神魔衣



▲富山県・くまみ陣（＋10Cr.）めずらしくセーラー服。受験はどうでした？

第11位 シンシア・メール



▲富山県・龍兵器90（＋10Cr.）実力でのベスト15！

番外 特に名を秘す



▲大阪府・吉野健壱（＋10Cr.）じつは16位だった(笑)

◆スナップショットコンテスト開催

ミス・ロボクラッシュに続く誌上イベント第2弾は、スナップショットコンテストに決定！

「ロボクラッシュの会場風景」がテーマです。イラスト、本物の写真など、表現方法は自由です。(うまくやれば文章という手も……)。スナップショットであるということを想定してイラストなどを描いてください。かなり幅広くスナップショットという言葉を解釈してもらってもかまいません。新聞の読者の写真コンクール風のでもいいですし、簡単なセリフが入ってもいいかもしれないけど、単純に人物やマシーンがいる、というのは基本的に不可。

ミスロボクラッシュのときと同じく、こちらで予備選考し、誌面に掲載、一般読者の投書で賞を決めます。単純に順位を決めるのもおもしろくないので、各賞を設けるつもりです。いろいろアイデアも募集します。クレジットや賞品が各賞には送られる予定です。

宛て先はコンプティーク編集部・CORD事務局スナップショット係まで。締め切りは4月30日必着です。奮ってご参加ください！

 ※マークは新製品。没収数、使用%は前回の大会でのもの。専用パーツの使用率はそのタイプ内でのもの。

第1次予選通過者リスト

これが、激戦を勝ち抜きながら、惜しくも2次予選で破れ去った参加者のオーナーリストだ。この通過ではライセンス&クレジットは獲得できない。ペンネーム希望者は本名と一緒に応募用紙に書いておくこと。長いペンネームは省略した。住所の欄に都道府県名を書いてないものは不明扱い。

●北海道
ZEQU
T.A
ばるきりい
スリム
ターサン博士
タイラゲル‥
安部政秀
永井ひろ
鎌崎守
佐々木順一
佐藤卓也
佐藤靖史
紙谷和人
守屋貴史
小川吉弘
小田部勇人
小野佳弘
森林辰也
西村正英
斉藤拓巳
川野胡挑
草間智
長谷川寛
長谷川博氷
長田賢治
藤沢貴史
柏原良昭
八幡剛
隼の純
尾崎祐一
遊佐仁
林靖
鈴木徹也
●青森
ひろせひろ
岡山けいいち
高橋利明
根岸優一
佐藤幸司
大里大
●岩手
Tsujisan!
佐藤康之
千田健志
田中明
●宮城
ITARU……
シャイン
ロック
橋本海
佐々木拓真
細浦孝穂
若生義経
小野洋
松田正幸
斉藤憲夫
斉藤憲夫
二階堂重好
本橋未来
●秋田
とりあたま
ヒョウ=カ‥
安部良悦
三国豊和
小玉文徳
尾留川伸
●山形
井上一人
加藤竜太
高橋洋明
大場善栄
宅井孝祐
二馬和規
●福島
シリウス
横山敦
音波動
九龍紀
佐藤勇一
小林大輔
菅野正徳
石井勝也
石井伸幸
●茨城
ぼのぼの
ナイトメア
柴田充陽
酒井貴弘
松本憲司
西沢高揚
斉藤賢一
大胡修
渡辺安宣
●栃木
5DD
バボちゃん
磯武彦
菊地秀和
見目哲也
高野純一
松村登
神条☆博
水野狼様F…
鈴木康弘
●群馬
Mr. WHO
KAZ.T
阿部貴宏
安原慎
永田哲之
遠山冴藻
吉原貴宏
橋本崇宏
鹿妻秀行
小暮直孝
青木朗
斉藤牧径
沢浦直樹
池田剛
長峰頼幸
本田裕二
李長明
●埼玉
葭田敏之
ミラクルマン
ユリ
河野隆英
丸茂友裕
向太陽
荒木孝治
高橋秀典
高山敏行
高田雅之
篠崎誠
松本茂
森茂隆文
斉藤良一
赤坂祐介
川上将司
船山研史
大河原淳
第十三艦隊
田中聖二
鳴田正樹
内田博之
八幡洋志
北原翔
北島智裕D
北島智裕F
●千葉
AGLRESS
RGC
りゅうちゃん
鮎澤考二
井上知之
岡本和之
加地勝晴
熊谷敬一
高須康寛
高尾博文
佐野健一
山本一昭
秋元正幸
小川一茂
小川智久
小沢雅貴
松本泰樹
杉澤剛
斉藤勝保
相川由衛
太刀川英昭
大久保誠
大野幸夫
竹岡寛樹
中山(雅)
中川基
長田敏明
辻教世
天野貴之
藤田勝利
藤田智春
風の旅人d
霧縞紫苑
明地賢一
矢部嘉宏
鈴木和久
●東京
A.K.I
AKIRA
D.D.M
Dr.ウィリー
K.C.B
せいぎの味方
ぱふ
ユパ
伊部義典
稲葉和彦
永井昌章
宮下靖宏
橋本仁
近藤鉄也
佐藤剛
砂山裕二
三浦邦男
三宅直人
三島哲
三島木良彦
山外健志
山岸淳一郎
山元啓嗣
山田博之
山内謙一
市村康師
秋山憲司
小山剛
小西彰一
小沢由勝
小島観爾
小暮茂
小林勇一
松原慎太郎
上條和光
清水章
雪村空也
村沢卓
大追直樹
大島巌
田中大輔
土田樹哉
徳下朝一
南澤賢史
半谷卓哉
氷見
風のピリオン
兵渡忍
梁川貴充
林郁雄
林隆司
澤田暁
乍元社
●神奈川
A-TEAM
DON
Fighters!
mine
O.Y.M
SEA-BAT
TAKEO
TETSUZI
♡Y.A♡
H_2O
のっく(さん)
阿部靖史
伊沢享
下川幸男
加藤拓海
家田康弘
河野英二
外池昭久
肝付竜彦
金子隆之
結城宏元
五智如来
溝上浩史
紅林豊
高岡耕嗣
佐々木誠
桜丸
笹谷尚弘
三浦慶洋
山本洋
渋谷武志
小暮克博
小野剛
杉本慶太
斉藤誠
斉藤徹
増田勝
大富高範
中澤秀行
土屋チヅル
萩原弘光
北村孝和
堀井利也
毛利浩
木節田弘行
柳下豊
林秀樹
六欲天
●山梨
窪田正喜
三沢章
●長野
ELD
外谷雅範
義経
西村創
相馬隆
林和雅
●新潟
K.KITAZAWA
MADS
WINNER
ふぁてま
上田雄介
小林弘幸
石井俊明
白川慎一郎
北町奉行所
●富山
安吉宏樹
岩崎誉尋
吉村文彦
広瀬功治
高田純治
床尾明宏
松木孝友
沢田大輔
谷口松蔵
●石川
川原大輔
中田敦哉
南勝久
●福井
佐々木幸雄
小林明弘
上田貴央
渡辺和則
●岐阜
S
T.M
永井拓郎
奥村昭彦
高橋守宏
太田充
長良川鵜飼
林昌克
●静岡
HISA
4
かんとく
そひあ
なばる
安達晴康
宇野英俊
横倉圭
加藤芳華
吉田充
古川賢一
柴田智大
須山力一
生川真司
青木幸夫
浅川直彦
辻村和也
登竜門
日向一晴
北川裕之
北川裕之
牧野孝道
緑光龍
鷲巣真也
●愛知
CARVVAN
JILL
L.A.
デューク吉田
クローク
リュート
加藤大助
高井博史
黒の12面ダ‥
柴田淳浩
小岩秀行
小林京二
小林由宣
新海隆
森充生
森昭次
杉本健治
清水修幸
西田文徳
竹内真
中野康
長坂克久
登立雅典
尾張の郡司
箕浦浩二
●三重
ジーコ
ポルナレフ
越山健治
横田憲将
大西智
中塚憲一
中島信二
中野昌紀
浜田憲明
浜本高志
風間真
福山貴之
●滋賀
横尾秀人
河合恒雄
細野清貴
山本塁
西沢裕樹
蒼条凌
中村和彦
田中裕樹
●京都
J.M
伊藤和幸
葛西健一
森田保弘
戦無義仁
中野剛志
長谷川慎
堀岡宣之
●大阪
D.M
○△×
BSAVE
T.Y
ちゃちゃ
ハウザー
ボトルインプ
黄昏銀河の‥
狂麻呂
栗山高志
上田正博
森岡拓弥
森林渚優
杉野海男
西村洋崇
青い天使
赤貝
川上賢一郎
太田裕之
大住浩一
中井努
塚原大輔
堤聖太郎
田中義則
土井博司
忍部ヒミコ
梅こぶ茶
片岡晃
片岡哲也
牧郁雄
養松俊男
●兵庫
AUROUS
ぼびぼ
井上英昭
江原毅
三上稔雄
山下昌輝
紫妖夜
松岡竜二
松田洋一
杉村大輔
浅田善晃
大畑昌春
中村幸一
中村真也
中谷義宏
中道和正
辻井徹
田中紫耀
峯松孝雄
和多田至孝
●奈良
依田隆
吉川秀樹
貴田耕司
亀井孝明
高橋しょう…
山腰栄一
松崎潤
大仏
田中大
福岡弘晃
●和歌山
NEO.B
S.S.S
奥展一
久保田旬
久保博士
●島根
鎌田淳文
斎藤誠
●岡山
松尾清之
藤井修
●広島
BLADE
MISATO
井口浩伸
岡崎寛
吉田一成
金川泰之
石塚賢治
村上義広
辻祐典
●山口
杉浦聡
西中敬明
田中清
●徳島
さあしん
●香川
安藤良晃
吉川憲一
西岡宏樹
長尾哲
●愛媛
高岡礼輝
山本幸裕
森下伸一
平岡史好
牧野輝久
●高知
高橋伸明
小森光
大石博章
藤原仁
羅周炎
矢野学
利根洋一
●福岡
影山穣一
永田登
梶原克彦
古賀崇元
古賀鉄也
江崎洋一郎
山田栄治
山本晃
松村伸彦
深崎英輔
杉浦博崇
斎藤賢一
村山正幸
中條孝博
牟田口滋
明野英一郎
綺兎あおい
●佐賀
一力真城
本田憲啓
●長崎
CRAZYBOY
熊美弘
松崎智之
●熊本
DragonJr
河原正弘
小澤孝行
前田正貴
●大分
曲尚道
奏英司
杉浦敏裕
大野武
藤田純士
●宮崎
坂本大司
●鹿児島
岩本俊一
水谷聡一
堀弘行
●沖縄
アルファレス
前木秀規
渡口泰
●不明
MASC
橋本秀樹
木村雄一
野田明

ロボクラッシュ広報

1．ロボクラッシュとは

ロボクラッシュは読者の参加によって行われる誌上ゲームです。ルールにしたがってマシーンをつくり作戦を決定し、応募用紙に書きこみ160ページの応募先に送るだけでロボクラッシュには参加できます。

その処理はコンピュータで行い、1次予選通過者とトーナメント進出者、トーナメントの結果は2カ月後に誌面で発表します。

2．第11回大会の報告

ナイト型の復調、新登場の武器の活躍、第5回大会の準優勝者の優勝など、今回も話題の多い大会でした。

では、恒例のパーツシェア分析です。

ボディタイプ別のシェアはスプライト34.1%、ナイト43.3%、ケンタウロス25.6%。ボディ部門のシェア上位5位の順位には変化はありませんが、1位2位を占めるリングワード社のマシーンが売れ行き好調で、他との差が開いています。また、トーナメント進出の結果を見ると、TEC-81を代表とする軽装甲のマシーンの苦戦がうかがえます。やはり、これには武器の高性能化が影響を与えているのでしょう。

その武器部門では新製品のストライクシールド、レーザースピア、ワイヤ・スリングのいずれも好調です。決勝戦進出者がその新製品を装備していたという影響もあるので、この人気は当分続くと思われます。

禁止武器は推定1500個持ち込まれ、20%ほどが没収されています。

修正前の移動係数の平均は、7.5でした。また、試合時間の平均は、バトルロイヤルが24分、決勝トーナメントは15分でした。

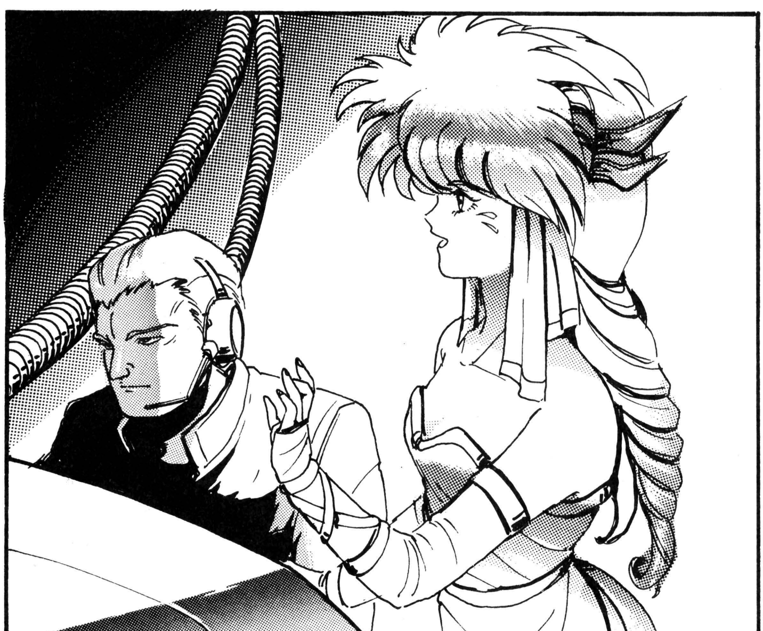
3．第12回ロボクラッシュ大会

ひき続き、第12回ロボクラッシュ地球大会の開催を発表します。

大会のシステムはいままでと同じです。1次予選は、1グループ15～20台ほどのマシーンがランダムに選ばれてバトルロイヤルを行い、勝ち残った第1位の約650台ほどが2次予選に進出します。この2次予選ではバトルロイヤルの上位2台が勝ち残りを認められ、決勝トーナメントに進出できます。

また、バトルロイヤルでは勝ち抜いたマシーン以外にもチャンスがあります。バトルロイヤルで活躍しながら敗退したマシーン、つまり撃破数の多いマシーンのなかから、1次2次ともに、特別に数台が選抜されてつぎへ進めるのです。

決勝トーナメントは、128台のマシーンが1対1の対決で7回戦まで行います。決勝戦で勝ったマシーンが今回の優勝者となるのです。



4．ライセンスコードとボーナス

ロボクラッシュ大会で決勝トーナメントに進出するか、あるいは投稿などで大会に貢献した参加者にはライセンスコードとボーナスクレジットが与えられます。その参加者は、次回からライセンスコードを応募用紙に記入すれば、基本の500クレジット＋ボーナスクレジットの金額を使って、自分のマシーンをつくることができます。つまり、3位に入賞すれば、つぎから560クレジットまで使えるのです。また、このボーナスは積算されていきます。したがって優勝1度、準優勝を1度したパイロットは750クレジットを使ってマシーンをつくれるのです。

優勝	150クレジット
2位	100クレジット
3位	60クレジット
予選通過	30クレジット
投稿など	10～20クレジット

このボーナスはパイロットの成績として記録されるものです。したがって、名前のちがうパイロットではライセンス、ボーナスクレジットは使用できません。また、ライセンスは一度与えられれば、それ以降の大会のたび、何度でも使えます。ただし、1回の大会に同じライセンスコードで参加できるのは1台だけです。同じライセンスコードとパイロット名で複数参加させた場合は失格になります。悪質な場合はライセンスが無効になります。

投稿によってライセンスを獲得した場合は、任意に希望するパイロットにボーナスクレジットを追加することができます。

一度登録したパイロット名は変更できませんが、名前を忘れたなど、何か事情があればパイロット名を変更してもかまいません。

5．パイロットとマシーン

ロボクラッシュ大会は安全対策がいきとどいているので、めったに死者はでません（負傷者はでますが）。したがって途中で負けたパイロットも、死んだわけではないので、次回の大会にエントリーすることができます。

しかしマシーンのほうは、１回の大会が終わるころには、みんな破壊されるかボロボロになっています。そのため次回の大会では、また新しいマシーンをつくらなくてはなりません。そのときは前回搭乗したのとはちがうタイプのマシーンを使ってもかまいません。

なお、マシーンに搭載できるのは通常武器が４種類まで、禁止武器が６つまで、そしてオプションパーツは４種類まででです。

６．作戦計画

ここで作戦計画の基本的な考え方を説明しておきましょう。

まずバトルロイヤルは、大乱戦になるので、距離はあまり意味がありません。パイロットは武器の使える位置にいる敵を攻撃するのです。

最初の〝攻撃の％〟は、その条件のときに敵をどのくらいの確率で攻撃するか、ということです。しかしバトルロイヤルでは、敵を攻撃すると反撃をうける可能性もあります。攻撃しないときは防御体勢をとっています。

トーナメントは１対１の戦いなので、作戦はバトルロイヤルとまったく異なります。最初の〝行動パターン〟の４項目は、どれくらいの確率でどの行動をするかということです。それぞれの項目は１～97のあいだで記入し、４項目の合計は､必ず100にしてください。移動は、自分の望む距離に近づくように移動し、攻撃は相手に攻撃をしかけます。希望距離にいるときに移動になったときは攻撃を行い、使用できる武器がないときに攻撃となったときは移動を行いますが、効果は半減します。狙いは攻撃のときに自分の命中率を上げ、防御は相手の命中率を下げます。

つぎの〝距離〟は、マシーンの望む距離です。希望する距離の欄にひとつだけ○をつけてください。

最後の〝攻撃目標〟は、バトルロイヤル、トーナメント共通のものです。相手のマシーンのどの部分を狙うかを、各項目は10～40、合計で100になるように記入してください。

７．チューンナップ

ロボクラッシュのマシーンは、以下の項目についてチューンナップをすることができます。チューンナップ費用と内容は、どのマシーンが行ってもみんな同じです。



ボデイの軽量化
エンジンのパワーアップ
装甲の強化
武器命中率の上昇

どのチューンナップも､基本コストは20クレジットです。これによる性能の上昇は、およそ10％アップです。

希望するならひとつの項目には、最高50クレジットまで使うことができます。多く使った分だけ、そのマシーンの能力は上昇します。

またチューンナップは、最低で１クレジットから可能です。ただし基本コストに達しない金額でのチューンナップは、必ずしも効果が上がるとはかぎりません。

マシーンをチューンナップする人は、記入用紙の右上に各チューンナップの項目ごとの金額を書きこみ、その合計額を左下のチューンナップ費用の欄に書いてください。費用を総合計するときに、チューンナップの分を忘れないようにしてください。

８．禁止武器の使用

禁止武器の使用条件は、それぞれの武器の最後の欄に、以下の条件からひとつを選んで、その番号を書き込んでください。番号の記入がない場合は、禁止武器は使用されないままになります。

1. １次バトルロイヤルで自分のダメージが50％を越えたら使用する
2. １次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
3. １次バトルロイヤルで最後の１台に使用する
4. ２次バトルロイヤルで自分のダメージが50％を越えたら使用する
5. ２次バトルロイヤルで半分の敵がいなくなったら使用する
6. ２次バトルロイヤルで敵があと２台になったら使用する
7. トーナメントで自分のダメージが25％を越えたら使用する
8. トーナメントで自分のダメージが50％を越えたら使用する
9. トーナメントで自分のダメージが75％を越えたら使用する

指定の条件にならずに、使われなかった禁止武器はつぎの戦闘に持ちこされます。１次バトルロイヤルで使用と指定して、使用されなかったものは、２次では同条件のときに使用されます。そこでも使用されずにトーナメントまで持ちこされたものは、７の条件で使用されます。

応募用紙の書き方と記入例

ロボクラッシュに参加するには、応募用紙を切り取るか、またはコピーを取って、用紙の右上に応募券を必ず貼ってください。応募券（コピー不可）はこの下にあります。

まず参加者IDの各項目をきちんと書いてください。パイロットの性別を指定したい人は、名前のうしろのあたりにメモしておいてください。

発注書にはパーツのコード番号と形式名、それに重量・値段をきちんと記入してください。それから重量と値段の合計を計算するのも忘れずに。

ボディ、エンジン、燃料タンク、コンピュータは各1種類、通常武器は4種類、禁止武器は6つ、オプションは4種類まで搭載できます。そしてボディとコンピュータ以外のパーツの重量を合計して、それがボディの搭載量を越えないようにしてください。

チューンナップはクレジットの制限には関係しますが、ボディの搭載量には関係ありません。チューンナップをした人は、各項目ごとの費用を右上の欄に書き、その費用の合計を左下の欄に入れて、費用の計算をするときに忘れないようにしてください。

一般の人が使えるのは500クレジットまでです。しかし以前にライセンスをもらった人は、獲得したボーナスクレジット分も使うことができます。その場合は自分のライセンスコードをライセンスの欄に書いてください。忘れると金額超過で失格になります。

作戦計画の内容は158～159ページに説明してあります。したがってここでは記入された数字の確認をしましょう。

バトルロイヤルの作戦の〝攻撃の%〟は、10～100の数字を入れます。

トーナメントの作戦の〝行動パターン〟は1～97の数値で、4項目の合計は必ず100にしてください。〝距離〟にはひとつだけ○をつけてください。

〝攻撃目標〟はバトロイヤル、トーナメント共通のものです。各項目は10～40、合計は100にしてください。

応募用紙の宛て先は、
〒102 千代田区九段南4－7－16
市ヶ谷KTビル　コンプティーク編集部『ロボクラッシュ』応募係

今回の締め切りは、**4月18日**の消印までが有効です。

マシーンの発注書

	コード番号	形式番号	重量	値段
ボディ	B-18	DC-65		170

	コード番号	形式番号	重量	値段
エンジン	E-2	ED-275	45	85

	コード番号	容量	重量	値段
燃料タンク	T-1	1000リッター	8	10

	コード番号	形式番号	重量	値段
コンピュータ	C-1	LOC-56		25

	コード番号	名称	重量	値段
通常武器	W-31	ライトニングウィップ	8	50
	W-42	シュリケンランチャー	20	50

	コード番号	名称	重量	値段	条件
禁止武器	P-1	ファイアボール	3	20	1
	P-1	ファイアボール	3	20	5

	コード番号	名称	重量	値段
オプション	S-6	リペアパーツ	2	25

チューンナップ費用		45
総合計	89	500

チューンナップ（1～50）

種類	費用
ボディ軽量化	10
エンジンパワーアップ	15
装甲強化	20
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦（10～100）

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の1台	100
25%以下	90
50%以下	70
75%以下	30
76%以上	10
ダメージのひどい敵	100
エネルギー切れの敵	100

トーナメントの作戦（1～97）

行動パターン	ポイント
移動	30
狙い	15
攻撃	35
防御	20

距離	○をつける
遠距離	○
長距離	
中距離	
近距離	

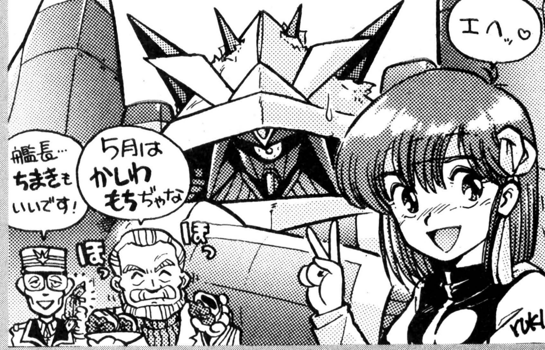
攻撃目標（10～40）

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭	20	コンピュータ損傷
腕	20	武器命中率ダウン
胴体	20	エンジンパワーダウン
移動システム	40	移動力ダウン

トップ結果郵送について

参加者の希望が多い『トップをねらえ！』の個人の結果の郵送については、次回で細かいことを発表し、同時に受け付けもできそうです。

いろいろ検討しているのですが、人手や費用など問題も非常に多く、希望者の負担や手間はこちらが予想していたよりもかかりそうで、3回分の郵送料込みで1200円程度、受け付けは半年に1回、申し込みは郵便振り込みでということになりそうです。それでも、という希望者が多ければ継続して行う予定ですが……。詳細は次号で！



イラスト／ふじたゆきひさ

ロボクラッシュ
応募券⑤

ロボクラッシュ応募用紙

応募券を貼ってください

参加者ID

応募者名	住所	年齢	※この欄には何も書かないでください

パイロット名	マシーン名称	ライセンスコード

マシーンの発注書

ボディ	コード番号	形式番号	重量	値段
エンジン	**コード番号**	**形式番号**	**重量**	**値段**
燃料タンク	**コード番号**	**容量**	**重量**	**値段**
コンピュータ	**コード番号**	**形式番号**	**重量**	**値段**
通常武器	**コード番号**	**名称**	**重量**	**値段**

禁止武器	コード番号	名称	重量	値段	条件

オプション	コード番号	名称	重量	値段

チューンナップ費用	
総合計		

チューンナップ（1～50）

種類	費用
ボディ軽量化	
エンジンパワーアップ	
装甲強化	
武器命中率上昇	

作戦計画

バトルロイヤルの作戦（10～100）

残りの敵の台数	攻撃の%
最後の1台	
25%以下	
50%以下	
75%以下	
76%以上	
ダメージのひどい敵	
エネルギー切れの敵	

トーナメントの作戦（1～97）

行動パターン	ポイント
移動	
狙い	
攻撃	
防御	

距離	○をつける
遠距離	
長距離	
中距離	
近距離	

攻撃目標（10～40）

攻撃目標	パーセンテージ	効果
頭		コンピュータ損傷
腕		武器命中率ダウン
胴体		エンジンパワーダウン
移動システム		移動力ダウン

「シミュレーションゲーム宝船」改題

シミュレーションゲーム帆掛け舟



タイトル大募集

どうもいいタイトルが決まらない。とりあえずは〝帆掛け舟〟としてみたが、「情けな〜い」との声が編集部に満ち満ちて、タイトル決定が暗礁に乗りあげた。求む、タイトル！

全国三千万読者に告ぐ！

SLG（シミュレーションゲーム）とは何か？

ある人は曰く「SLGとは実際にあったできごとをゲームのかたちで疑似体験するものである」と。この考え方のミソは疑似体験という言葉。フライトシミュレータを思い浮かべていただければよい。この種のゲームでは、たいていの場合、プレイヤーは航空機に乗り組み、画面上に設定されたコックピットの中からいろいろな操作をする設定となっている。ワタシの独断からいえば、SLGのもっともシンプルな形態といってもいいのではなかろうか？

まあ、この種のゲームはいにしえより伝わり、原始的（！）な例ではたとえば自転車の全面にゴテゴテとした（仮面ライダー風の）飾りをつけて〝サイクロン〟なぞと称して乗り回してた高度成長期末期の子供たちの例がある。あれはいまから考えてもすごかった。〝サイクロン〟と称していても、もちろん普通の自転車であるからごくささやかな音しか出ない。が、彼らは不屈であった。より本物らしい〝サイクロン〟を追求するために、自ら擬音（ギュイーン、ズダダダなど各種あった）を発しながら運転し続けたのである。あまりに口を動かし続けた結果、ノドを痛めてご飯が食べられなかった経験をしたという男のコは後を断たなかったハズである。

さて、男のコの典型的なSLG体験を〝サイクロン〟であるとするなら、女のコはどうか？　現実的な（！）彼女たちはありもしない幻想の乗り物なぞには夢を託しはしない。私事で恐縮だが、あるときワタシは親戚の家で女のコの遊び相手をさせられたことがある。彼女は嬉々として曰く「これからハンバーガー屋さんゴッコをやるのよ」。断固として宣言した。ワタシは一瞬、目の前が暗くなった。——そうすると、オレもあのトンガリ帽子をかぶって「いらっしゃいませ。○○へようこそ！」なんていわなければならないのだろうか？　イヤだ。あれだけはイヤだ。が、幸いなことに、ワタシの役割は客であった。ひらがなで〝はんばーがー〟などと書かれたメニューを見ながら「はんばーがーとふらいどぽてとね」。こう注文すればよいのである。でも食べたらすぐ同じような注文を繰り返さなければならない。彼女の遊びは（断固として）人間の消化時間を無視し、永遠にお客に〝はんばーがー〟を食べさせ続けるのである！

〝サイクロン〟では、悲壮なまでに理想の疑似体験世界を追求する男のコ、〝はんばーがー〟では、断固として自らの世界をつくりあげ、その中に陶酔しようとする女のコの例を紹介したが、以上の逸話は、SLGの原点を考える上での鍵ともいえるものではなかろうか。というわけで、全国三千万読者とともに、決死の覚悟でSLGなるものを追求していきたい。今後ともよろしく。

 イラスト／盛本康成

SLG時評

今月はシミュレーションゲームにおける“士気”の要素について考えてみたい。

先日、知合いの家で『アレクサンダー大王』なるボード版ＳＬＧをプレイした。古代戦を扱ったＳＬＧとしては古くから定評のあるゲームで、重装歩兵からなるファランクス（密集方陣）を中心とするギリシア軍と騎兵中心のペルシア軍の会戦をテーマとしている。私はペルシア側を受け持ち、重装歩兵の鋭鋒をかわしながら奮戦したのだが、ついに全軍の士気が崩壊、総退却となって幕を閉じた。

この時代の戦争でもっとも重要な要素が士気である。双方殴り合いを繰り返して、怯んだほうが負ける。現代から比べれば、複雑な戦術を可能にするような確固とした指揮体系があったわけではないだろうし、また無線機のような情報伝達の手段があったわけではないだろうから、戦いはそれぞれの部隊の士気の高さによるところが大きかったろうと思われる。

コンピュータゲームで、古代戦を扱ったＳＬＧというのは、せいぜいがブロダーバンドの『アート・オブ・ウォー』くらい。このゲームでは、“Knight”“Archer”など、部隊種類ごとの相性によるほかに、士気＝疲労度として、行軍などによる疲労がそのまま戦闘の結果に直結した。したがって、長期に渡る行軍をしなくてすむように、敵の勢力圏の中に味方を収容し、休養させる前進拠点を奪うことが勝敗の鍵となった。いまから思えば、タイトルのとおり、このＳＬＧは“古代戦”のエッセンスのようなものをゲームの世界で追求した意欲作であった。

本誌でもおなじみ『天下統一』の戦闘システムも、このへんの事情を考慮している。いっぽうの側の士気崩壊による決着が大部分であった戦国時代の合戦の模様が、シンプルにまとめられていた。鉄砲を大量にとりそろえた近畿勢が、火力によって島津の強兵を次第にパニックに陥れていくさまは、プレイして“なるほどなあ”と思わせるものがあった。

というわけで、今月は新作をとりあげられなかったが、いわゆる“士気”の要素が、これからのＳＬＧでどのようにとりあげられていくのか私としては非常に興味のあるところ。たとえばＳＦシミュレーションでは戦闘員の士気はどういうかたちで表現されるのか。それとも現代以降の戦闘では、士気よりは兵器の性格が第一の要素とされるのか。

今後ともチェックしていきたい。

ごめんねジロ〜

エンドレスクイズはどーなったのだ(怒)

フッフッフ、この質問を待っていたんだわさ。エンドレスクイズをいつまでも続けているのは危険極まりないということで、来月には必ず正解を発表するのじゃ。それにしても、ずいぶん長い間（人の迷惑も顧みずに）続いたものじゃ。健全かつ純真な青少年の諸君、よくぞここまでイカレた担当者の企画につきあってくれた。正解者には騎士十字章じゃなかった、秋葉原勲章１年分を発送するから、首を洗って待ってろなのじゃ!!

リレー小説が載ってないではないか(泣)

そうか、そうだったのか。今月載るはずのリレー小説のコーナーがなかったのか!?　じつはこれには深い理由がある。リレー小説の担当者が突如、トプカピ共和国なる太平洋の王国に亡命してしまったのである！　エッ、そんな国、聞いたことないって!?　そうか、じつは私も聞いたことないのだ。まあ、かような大事件が起こったわけであるから、今月はお休み。次回には担当者をトプカピ共和国から強制送還してもらうので、勘弁！（パロプンテ共和国大使）

今月一番エライのは 鳥居啓之 です

よくわからな〜い。鳥居啓之がどうしたっていうのだ？　エッ、この企画は、毎回最優秀なおたよりを送ってくれた人の名前を大きく載せてやろうという野心的なものであるのだとか。ちなみに鳥居啓之の略歴を紹介すれば、上州三日月村出身。しばらくサーカスで修業を重ね、名実ともに一流エディターの歩む道を歩んできたってわけだ。得意ワザはうでたてふせと指相撲。楽しいから一度編集部に来て見てごらん。

ミニ特集・SLG(シミュレーションゲーム)のマニュアル考

マニュアルとは?

今月はＳＬＧのマニュアルについて、若干のコメントを試みてみたい。

まず、そもそもマニュアルとは何者であるのか？　マニュアルといわれても、すぐにはピンと来ないにちがいない。マニュアルまたは説明書ともいう。念願のソフトを手に入れて期待に胸をときめかし、自宅にてパッケージをパコッと開けると転がりでてくる例のヤツである。

ああ、あれか。「戦国兵法書」のことだろう、というキミ。まあ、光栄の『戦国群雄伝』ではゲームの性格上、そんなネーミングをしているが、たいていの場合は“User's Manual”なるタイトルを冠しているところが多い。システムソフトなんかは伝統的にこのパターンで統一している。マニュアルとはユーザーがその製品を使いこなすための手引のようなものだと思ってくれればよい。

身のまわりのマニュアル

キミたちの日常生活のいたるところにマニュアルは存在する。私はいま、ブルガリアヨーグルトを飲みながら原稿を書いているのだが、パッケージの裏側（!?）に次のような記述ある……。

〈カンタンハッチパック〉

①注ぎ口はワンタッチで開けられ、清潔な注ぎ口からコップに注げます。
②真中の「つまみ」を引き上げ、右図のように「つまみ」を掛けて固定します。
③使用後はしっかりふたを閉めてください。

しまった。①は説明を読まずともクリアしていたのだが、②はこの説明を読むまではわからんかった。まさか、「つまみ」が固定できるなどとは思わなかった。で、急遽(きゅうきょ)つまみを図のように掛けてみると、（恐るべきことに）固定可能なのである！　マニュアルのなんと偉大であることよ。さすがは明治乳業である。これはマニュアルの中でも一種の操作説明書というべきだろう。ただ、これもいま、手元に置いてあるのだが、タバコ。タバコにはなぜマニュアルがないのだろう。横腹の部分は本来なら「正しいタバコの吸い方」といった記述があってしかるべきである。初めてタバコを吸う人は、パッケージを手にとって途方にくれるにちがいない。ところが、そこに「健康のために吸いすぎに注意しましょう」などと書いてある。これはいけない。初めての人は吸い方さえわからないのに、「…注意しましょう」なんて一方的に説教される。損である。

と冗談はこれくらいにしておこう。ただ、マニュアルはごく普通にキミたちの身の回りにあるものである。各自、自分のいま座っている四方を見回してみるとよろしい。



SLGのマニュアルについて

現代社会におけるマニュアルの役割（!?）について書いていればキリがないので、そろそろ本題に入る。コンピュータゲームのマニュアルは、一部の例外を除けば、ほかの分野のソフトウェアのマニュアルに比べてよくできていると思う。ゲームの世界では、操作性や内容のわかりやすさが強く求められているからである。

好例をあげれば、ＰＣエンジン版の『ＳＵＰＥＲ桃太郎電鉄』のマニュアル。操作方法やルールについて、「明朗解説まんが」と題して、全編コママンガの形式をとっている。このソフトは、ファミリーゲームとして、だれにでもわかるようにつくられているだろうから、このような表現になったのかもしれない。

いっぽう、パソコン版ＳＬＧのマニュアルというのは、ゲームジャンルの中で比べてみても分厚いものが多いようだ。「ＳＬＧ食わず嫌い」の言い分のひとつに“とにかくマニュアルが分厚くて、覚えるルールが多い”ということがある。まあ、確かにＳＬＧというジャンルは、特定のストーリーやシナリオに依存しないものがほとんどであるから、そのぶんプレイヤーに負担をかける割合が高いと思う。

ここでは、ＳＬＧのマニュアルをいくつかのタイプに分類して、タイプ別に若干のコメントを加えていきたい。

操作説明タイプ

ゲームの開始・終了、コマンド説明など、説明をごく最小限にとどめたマニュアルである。マニュアルから余分なものをとっていけば、最後に残るのは操作説明のみ。ゲームのコンセプトその他についての理屈はともかくとして、「とにかく動かせればいいのよ」というタイプ。最近ハードウェア・ソフトウェアの進歩に伴って、マニュアルも分厚くなる傾向にある。ワープロ専用機の操作説明書など、（たいして必要もない）機能を盛りこむだけ盛りこんだ結果、2階から放り投げれば、人を殺せる(!?)くらいの分厚さである。こういった傾向からいえば、この種のシンプルなマニュアルはユーザーにとってはありがたい。

いま、私の手元にあるこの種のマニュアルの代表作は、システムソフトの『天下統一』であろう。40ページくらいの小冊子に、コマンドの解説が要領よくまとめられている。535人に及ぶ武将が登場しながら、武将についての歴史的な記述はほとんど見られない。光栄の歴史シリーズ（「群雄列伝」サブマニュアルなど）とは対照的なつくりかたである。まあ、武将等のデータについては、好きな人間が調べていけばそれですむこと。その点、割り切った上で、わかりやすいマニュアルをつくっていこうということになったのかもしれない。

最近のシステムソフトのマニュアルはシンプルなものが多い。『大戦略III』でもページ数は約120。IIまでは付属していた兵器・生産タイプの説明が省略されている。もっともこの点は、ゲームの中で（画像を含めて）参照できる情報として入っているので問題はなし。コマンドごとに階層化して表示されるウィンドウの操作説明を中心にして、非常にわかりやすい構成をとっている。

コンセプト重視タイプ

先の操作説明タイプにプラスαしたタイプである。αとは何を指しているかというと、「α＝制作者のこだわり」と考えてもらいたい。

この種のマニュアルは、移植ソフトに数多く見られる。一例をあげれば、『ガンシップ』。マイクロプローズ社はもともとフライトシミュレータには一家言あるところ。操作もキーボードをめいっぱい使った本格的なもので、アメリカ渡りのソフトらしいこだわりが随所に見られる。マニュアルをパラパラとめくってみて、まず目につくのが攻撃ヘリの飛ばし方についての一般的なレクチャー。実際の航空力学に基づいてヘリの発信から前進までの飛行法が詳細な図解を用いて語られている。筆者など、ゲーム自体は苦手であったものの、一種の航空博物館といったレクチャーのページには、「ああ、こういう仕組みになっているのか」と納得することしきり。ヘリという乗り物が日本よりは身近な国ならではのマニュアルである。

もうひとつ、「さすがは…」と感じいったマニュアルがある。日本ではあまり大きなヒットを飛ばさなかった作品だが、『アート・オブ・ウォー　海戦版』がそれ。『ガンシップ』が攻撃ヘリへのこだわりを示すなら、このゲームのマニュアルは“帆船”への愛着・こだわりに満ち満ちた好編。日本では歴史的に帆船時代を経験しなかったせいもあってか、なかなか手軽にはいる文献・資料が少ない。その点、『海戦版』のマニュアル後半の“帆船史”は、ゲームとは別に考えても（!?）貴重な記述であるといえる。さすが7つの海を支配した民族の末裔（まつえい）がつくった国ならではの、いかにも制作者自身、楽しみながらつくったマニュアルといった感じがある。

というわけで、今月はふたつのタイプのマニュアルについてとりあげてみたが、とくに“コンセプト重視タイプ”のマニュアルについては、まだまだ語りつくせない。なんといってもゲームをおもしろくするものは制作者の持つ強烈なコンセプトである。そのコンセプトや、対象に対する愛着がマニュアルのかたちに反映されて表されるのは見ていて楽しい。ここいらへんが、普通の業務ソフトのマニュアルとはちがう部分である。いずれまた機会があったら、ひとつひとつのマニュアルについて言及してみたいと思っているが、今月はこれにて終わりとしたい。



今月の九段南

最近夢中になっているソフトがＰＣエンジン版の『桃太郎電鉄』。編集部ではひところ大旋風を巻き起こしたソフトだけれど、家に友だちを呼んで、ワイワイやるのが楽しいゲームです。でも、私の友だちって、コンプ関係を除けば（ゲームとは無縁の）普通の（!?）人が多いのよね。だからひとしきり雑談などしたあとで、偶然思いだしたように、「そういえば、おもしろいゲームがあるんだけれど」といって、『桃電』をプレイするの。ふたりいれば必ずひとりは「おっもしろ〜い！」という人がいるんで、密かに同志を増やしている今日このごろ。いかにして友だちをゲームの世界に引き入れてやろうか、野望をめぐらしているんです。

SLG通信

おたより募集中

必勝法、体験記、ゲーム批評、イラストなど、SLGに関することならなんでも募集中。この連載に関するご意見、ご感想、おっと、タイトルも待ってます。あて先：〒102 東京都千代田区九段南4・7・16市ケ谷KTビル コンプティーク編集部SLG帆掛け舟係

フッフッフッ、SLG通信も最近ではビジュアル化してかくのごとしになったのじゃ。すごいぞ、怖いぞ、夢みるぞ――!!

お待ちかねイラスト大会



▲千葉県／ウィリアム万次郎



◀京都府／井上たかじん



◀長崎県／EVERY・BEAR



◀千葉県／ウィリアム万次郎VOL2



▼神奈川県／サスケ



▲神奈川県／岡滝勝



◀鳥取県／LOT²


▼東京都／南航（いつもお手紙ありがとさんじゃ！）

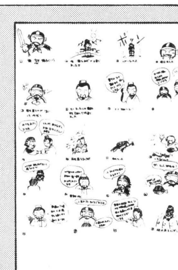
佐藤重行スペシャル

これは佐藤クンの作品のホンの一部。楽しいイラストありがとさん！ よってキミには禁軍遊撃の称号を与える！









読者参加「三國志」武将コンテスト

そりにしても『三國志』ファンの根強さはさすがじゃ。今月は武将コンテストを開催したんだわさ。惜しくもボツになったハガキを含めて、いまのところトップは趙雲子竜。玄徳のもとにあって知勇兼備のますらおぶりを発揮した逸材じゃ。続いて人気があったのはやはり玄徳ファミリー。関羽雲長。敵曹操をしてほれさせたほどの豪傑じゃ。このコンテストは、毎回やる予定なので、よろしくのことある！



◀大阪府／ぷうじゃむ



◀千葉県／子龍正木



◀北海道／希緒



◀北海道／宮本正明


◀東京都／南航



◀神奈川県／堀崎十兵衛

1	趙雲子竜
2	関羽雲長
3	曹操孟徳
4	劉備玄徳
5	司馬懿仲達
6	諸葛亮孔明
7	孫権仲謀
8	周瑜公瑾
9	呂布奉先
10	龐統士元

OTAKU CLUB

●深沢美潮
●多摩　豊
●矢野　徹
●菊川涼音
●先江　進
●岡比呂志



Illustration：Hiraku Shinno

ホラー好きの不信心

文 深沢美潮（ふかざわみしお／作家）

えっと。テーマは何でもいいから何か書いてくださいっていわれたんだけど。本当にいいのかな。コンプティークとのつきあいは長いけど、ゲームやパソ通以外のこと、書いた経験ないんで。うれしいぞ、わたしは。

ま、いいや。じゃ、ちと季節はずれの「怖い話」でもしちゃおうかな。

わたしって、いまは「フォーチュン」なんていう軽いコメディタッチのファンタジーを書いてますけどね。じつをいうと、ホラー大好き人間なんです。作家として大尊敬してるのが、「キャリー」や「シャイニング」で有名なスティーブン・キング氏だしね。でも、もっとじつをいうと、そうとうの恐がりでもあるんです。この前、あるNETでCHATしていたとき。そこのSYSOPさん、わたしがさてこれからお風呂に入って寝るからってCHATから抜けようとしたら、「シャワーからはミミズが、水道の蛇口からはゲル状のものが、ふっと振り返るといないはずのものが…」などと立て続けに脅かすんだよな。それに乗じて、ほかのメンバーも調子にのって脅かす脅かす。しまいに、背中はゾクゾクしてきちゃうし、本気でお風呂場に何かこの世ならぬものが潜んで待っているような気がしてくるじゃぁないか！　結局。その夜は寝つけなかったという、それっくらい恐がりなんです、はい。

でも、キング氏も「毛布から足が出ていると落ちつけない」っていうくらいに恐がり。やっぱりね。恐がりじゃないと怖いものがわからない。恐がりだからこそホラーが書けるんだと思う。恐がりだからホラーはパスだっていう人。視点をちょっとずらして考えてみてほしい。ぜんぜん恐がりでもなんでもない人なんかに比べて、ずっとずっとホラーを楽しめる素質をもっているということなんだから。「怖さ」っていうのも立派に「エンターテインメント」だもんね。

しかし、わたしの変わったところは、そんなに恐がりのくせして、ホラーが大好きなくせして、いわゆる超自然現象というの？　スプーン曲げ、UFO、お化け、霊現象……そういった類をまったく信じていないという。だから、わたしが好きなのは、おしなべてフィクションなのです。ファンタジーを書いていて、お化けを信じていないというのはマズイのかな。でもさ。ミヒャエル・エンデの「ネヴァー・エンディング・ストーリー」でも、ひとびとが話さなくなったから、わたしたちの世界が消えていくんだっていう設定だったでしょ？　っていうことは、何も最初から「ここでない世界の住人」が実際に存在しているということではないわけだ。

ただ、この不信心なわたしでも、これだけ気持ち悪い悪夢を数多く見ていると、なんとなくちょっと変だぞと思ってくる。最近でこそ、そういう夢は見なくなったけど、昔はひどかったなぁ。

ベッドの上に、ふつうに寝ているんだけど。ふっと気づくんだ。

（あ、来たな……）

ってね。

何が来たのかは、わからないけど。そのいつものやつは、ベッドの下にスルスルと潜りこんでくる。やだなぁって思うんだけど、体が動かない。しばらくすると、始まるの。やつはベッドの足元から手だけを出して、わたしの足首を握り、思いっきり横に回す。わたしの体はフワフワと軽くなって、ベッドの上で回転を始めた。最初はゆっくりだが、だんだん速くなっていく。目が回り気持ちが悪くなり、もうダメだ吐きそうだ、と思ったとき、だしぬけに止まった。わたしは反動で、ベッドから放り出されそうになり必死にしがみつく。上半身はベッドから落ちているんだ。

（ベッドの下を見ろ）

という声が聞こえる。

（見ちゃいけない）

わたしは、なぜかそう思って目を閉じたまま、這い上がった。

Illustration：Masato Hazawa



と、まぁこうゆう夢をよく見ていたのだ。考えると、最初に見た悪夢にも、その得体の知れない物が存在していたように思える。

まだ幼稚園に行ってるくらいの話。わたしは母親のとなりで寝ていた。最初、愉快な「トムとジェリー」みたいなアニメをＴＶでやってる夢を見ていたんだけど。そのトムやジェリーの顔つきが、だんだんと歪んでくるのだ。怖い顔になっていくのね。チャンネルが変わってしまったんだな、と思ったわたしは、夢のなかでカチャカチャとチャンネルを回した（当時はそういうチャンネルだった）。すると、またさっきの愉快なアニメになるんだけど、またしばらくすると、トムの顔が醜く歪んでくる。困ったなぁと目を開けてみて、わたしは部屋の気配が変わっているのに気づいた。

どうも天井の隅っこから、何か白くて細い糸状のものが、ふんわりふんわり降りてきているのだ。なんだろうと目を凝らしてみるんだけど、その根元にはまぶしい光しかない。

突然、寝ている私のツムジのとこに鋭い視線を感じた。ゆっくり起きあがって、見てみると……。そこには、大きな大きな豚の貯金箱がおどけた顔をしてこっちを見ているだけ。でも、よおく注意して見てみると、その見慣れた顔がちょっとだけちがう。心なしか白目が多い。ニッコリほほえんでいるはずの小さな口元に歯が見える。

もう、たまらなく怖くなって。母を起こそうと思って横を見た。その瞬間、叫び声（実際は声が出なかったから、喉をひーひー言わせただけだ）をあげた。

だって、向こうを向いて寝ている母の体中、さっきの白く細い糸でガンジガラメになっていたのだから。それだけじゃない。ふっと部屋を見渡すと、部屋中が白い糸に覆いつくされているではないか！

（おかあさん！　おかあさん！）

わたしは必死に喉から声をふりしぼって、母を呼び続けた。しばらくして、やっと母が気づいてくれた。ゆっくりとこちらを向く。

しかし、その母の顔は、はりついたような笑顔だったのだ。

と、こういうのね。いや、もっともっと怖い夢がいっぱいあるんだけど。それは、またいつかの機会にゆずるとして。何か怖い体験や夢を見た経験のある人、手紙に書いて送ってね。一緒に恐がりましょう。

しかし、気をつけてください。

そういう話をしていると、この世ならぬ物たちが寄ってくるといいますから。

（あ、来たな……）

ってね。

わたしの近況

最近はすっかりブラックミュージックにハマッていまして。「フォーチュン・クエスト」の続きを書きながら、ずっと有線放送のチャンネルをヒップポップやソウルに合わせています。

「フォーチュン・クエスト2」News!!



迎夏生先生のイラストが目印のＦＱ２は５月１日発売

深沢美潮氏が渾身の力こぶをつくってお贈りする「フォーチュン・クエスト２」は、５月１日、角川スニーカー文庫から発売されます。「１」で、湯の里ニールヒントに出かけた６人組は、恐怖のダンジョンで伝説の白い竜〝シロちゃん〟に出逢い、６人＋１匹のチームとなり、スケールアップ!!「２」では、冒険者カードの書きかえのため砂漠の町、エベリンへと出かけますが……。

笑いとペーソス（？）いっぱいの、ＦＱ２、迎夏生先生のイラストもますます快調です!!

LIVE FROM USA Special

ACT・4 海外デザイナー事情

文 多摩 豊
(たまゆたか/ゲームプレゼンテイター)

3回お送りしたアメリカのデザイナー・エッセイ。今回は1回お休みして、少し向こうのデザイナー事情を説明してみたい。

同じゲームデザイナーといっても、アメリカと日本ではだいぶ事情がちがう。いままで登場した3人を例にとりながら、向こうのトップ・デザイナーの様子をみてみよう。

アメリカのデザイナーの生活

まず最大のちがいが生活環境。ほんとに向こうの連中はいい暮らしをしている。

たとえばロバート・ウッドヘッド。彼の家はニューヨークから車で6時間ほど離れたイサカという町にある。ベッドルームは8畳ぐらい、リビングルームは12畳程度、この他にゲストルームがひとつあり、庭はテニスができるぐらい広い。コンピュータが10台近くも並んだ事務所になっている地下室があり、彼はその家にひとりで住んでいる。庭には衛星放送受信用のでっかいパラボラ・アンテナがあり、家で100チャンネル以上の番組が見られるようになっている。車は2台。最近はもっぱら飛行機の操縦を趣味にしているというから優雅なものである。

『シムシティ』の作者、ウイル・ライトの家は、サンフランシスコ郊外のバークレー。バークレー大学の近くの山の上、夜になると上は星空、下は一望にサンフランシスコの夜景が見渡せるという絶景の地で、すぐ近くにはリゾート・ホテル兼テニス・クラブがある。奥さんと娘ひとりという家族構成で、2階には仕事用の広い部屋がある。会社で寝袋にくるまりながら仕事をする日本のゲーム界とはおおちがいである。

クリス・クロフォードの家はサンホセ（かの有名なシリコン・バレーの近く)。牧場かと思うぐらいにのどかな田園風景のなかに、ポツンと家が建っている。土地が広いから家も広い。リビングルームなんかは12畳ぐらいある。窓からはなーんにもない緑の草原が見える。となりの家なんて、はるかかなただ。もちろん衛星放送受信用のアンテナはここにもある。環境がいいから家にはさまざまな動物もいる。で、自然に囲まれた環境のなかで、ゆっくりと作品を練り上げようっていうんだけど、こんなの日本じゃちょっと考えられない話だ。

これだけの差が出るのは、なんといっても作品が当ればそれだけたくさん収入がある仕組みになってるからだと思う。よーするに、当たりゃいくらでもいい暮らしができるわけ。やっぱり、そういう夢みたいなもんがあると、仕事にも張り合いが出るよなぁ。

仕事の仕方などなど

仕事の仕方も日本のゲームデザイナーとアメリカのデザイナーとではだいぶちがう。

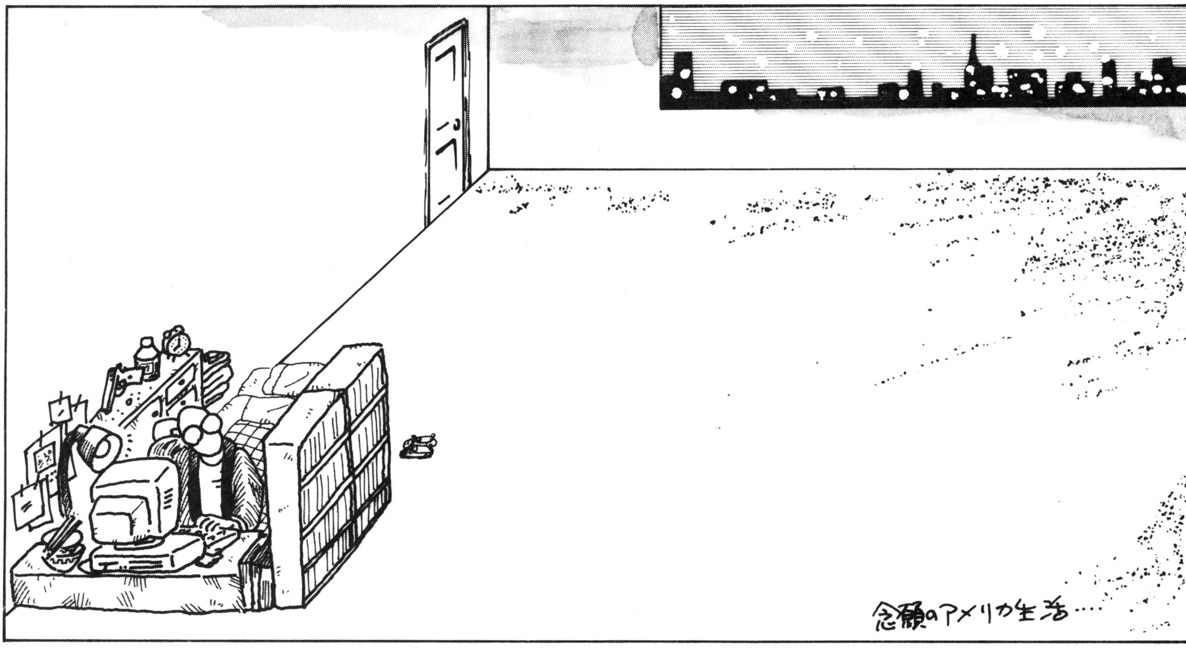
ロバート・ウッドヘッドやクリス・クロフォードは会社に属したプログラマーではないので、家で優雅に仕事をしている。ウイル・ライトも会社をつくったのは自分自身だから、仕事は家でやるみたいである。彼ら以外のデザイナーでも、会社で仕事をする人の場合はみんな自分用の個室を持っていてそこで仕事をする。

よっぽど急いでいるか、それとも自分がどうしてもやりたいのでない限り、土曜や日曜には仕事をしない。有名なデザイナーの場合、会社で徹夜なんてことはまず絶対にない。勤務時間は決まってるわけじゃないけど、1日中仕事してるなんてこともない。

休暇を取る場合、これまたスケールがちがう。平気で1カ月や2カ月休んでしまう。これはアメリカなら当り前の話なのかもしれないけれど、やっぱりうらやましい。ロバート・ウッドヘッドなどは、休みをとって自分で飛行機を操縦してディズニー・ワールド（マイアミ）に遊びに行ったりするらしい。さすがにまだ自家用機は持ってないみたいだけど、いま真剣に飛行機を買う計画をたてているらしい。

もうひとつ気がついたのは、あまりタバコを吸う人がいないということ。3人のなかではウイル・ライトだけが

Illustration:Teruko Watanabe



タバコを吸う。ロバート・ウッドヘッドなどは家に灰皿がない。もちろん仕事場も禁煙である。

デザイナーの意識

さて、彼らデザイナーの意識、これも日本の多くのデザイナーとはちょっとちがったものがあるかもしれない。

まずなんといっても驚くのは、みんなかなりの読書家だってこと。ロバート・ウッドヘッドなどは食事の間も本を離さない。ちょっと時間があくと、すぐに本を取り出して読んでいる。SFやファンタジーのペーパーバックが多いみたいだけど、とにかく出る本出る本、たいていのものには目をとおすっていうからたいしたもんだ。ウイル・ライトの場合、『シムシティ』をつくる前に読んだ本だけで数十冊になったという。都市工学の本や建築学の本、こういったものが本棚にたくさん積み上がっていた。また、クリス・クロフォードの場合、本棚を埋めているのは経済学や政治、軍事関係の本、物理学の本、古典文学など。コンピュータ関係の本はほとんどない。いいゲームをつくろうと思ったら、できる限り知識も多いほうがいいという彼の考え方がうかがえる。

もちろん本を読むだけでなく、彼ら自身にもしっかりしたデザイン哲学がある。話し始めると、1時間や2時間は平気でゲームの話ができるというのもすごい。とくにクリス・クロフォードは、もともと物理学の先生だっただけあって話はうまいしわかりやすい。やっぱり、名作ゲームと呼ばれるものをつくる人っていうのは、ちょっとしたもんだと感動してしまうことしきりである。

デベロッパーズ・コンファレンス

アメリカではデザイナーたちが一堂に会して、ゲームのことなどを話し合う会議がある。ゲーム・デベロッパーズ・コンファレンスである。こういった会議があるというのもアメリカと日本の大きな差かもしれない。

フリーの人も会社に勤めてる人も、とにかくよりよいゲームをつくるためにはどうしたらいいかを話し合う会議。おたがいを啓蒙(けいもう)しあおうという試みというわけである。

この会議、年に2回開催されているのだけれど、じつは主催者はクリス・クロフォードなのである。彼は独自に「ジャーナル・オブ・コンピュータゲーム・デザイン」というデザイナー向けのニューズレターを発行していて、その活動の一環がこの会議というわけである。今年は4月の1日と2日にサンホセで開催される予定(あ、この号が出るときにはもう終わってるんだ)だけど、すでに上の3人のほかに100人前後の参加が予定されている。有名デザイナーが集まって、おたがいのデザイン論を戦わせるというのだからなかなか壮観だろう。

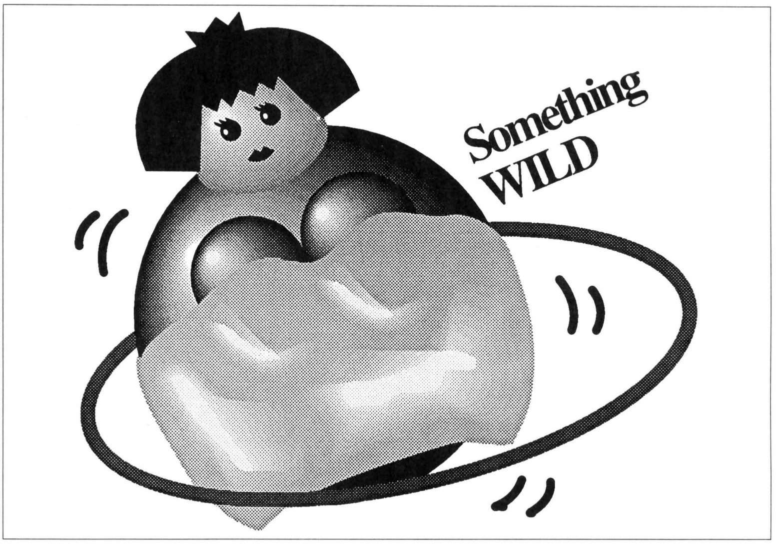
日本だと、ちがう会社のデザイナー同士が会議をもつことってあんまりないみたいだけど、こういう試みはぜひ日本でもやったほうがいいと思う。

で、今年の会議をちょっとのぞいてきてみようと思っている。英語での議論にどこまでついていけるかかなり不安ではあるけれど、とにかく雰囲気ぐらいはわかるんじゃないかと思ってる。うまくすればつぎの号に会議の様子なんかを紹介できると思うので、期待して待っててください。

わたしの近況

今年は本の仕事が多い。年末までに3つか4つは書かなければいけないみたい。そーゆースケジュールだというのに3月末からアメリカ行くんだから……帰ってから忙しいだろーなー。

Illustration:Hiroshi Watanabe



文 矢野　徹（やのてつ／作家・翻訳家）

狂乱酒場

第19夜 フリーダム・フリーダム！

コンプティーク・ネットのなかの〈志乃〉に原稿をＵＰされたいという方に出した返事の要約です……

IDをもらうのが２カ月もかかるとはお気の毒ですが、仕方がありません。新しい申込者を登録する係の人がよほど忙しいのでしょう。

待っておられる間に、志乃にＵＰされたい作品を、もっともっと練り直されることです。

お送りいただいたあなたの文章は、「――」を多用しすぎています。文章が整理されていないから、そうなってしまうのです。おもしろいから勘定してみました。すると38行しかない文章なのに、25回も使っています。なしにできませんか？

それに物語の基本的なところが、いい加減です。全地球で陸地の93パーセントが海に沈んでしまってから240年。その後ほうぼうに残った島に、アメリカにあった巨大企業を母体とした超巨大複合企業ができ、全長1.2キロメートルを越す超大型豪華客船が進水する。そして、海賊……世界地図を見たことがないのですか？

地球の93パーセントが水没するということは、文明の全部と人口の93パーセント以上、もしくは全部が死んでしまうことを意味しています。たぶん、人間はほとんど残っていないでしょう。

そのあと、地球人類が残っているかどうかも怪しいものなのに、どうして、200年ほどで人口が急増し、超巨大企業ができ、豪華客船ができます？　豪華船というのはお金持ちが乗るためのものですが、生物の数が少なくなっている地球に、豪華船に乗るような金持ち人口はいないでしょうし、どうしてそれを建造する科学工業が存続しているのです？

日本が明治維新から100年ちょっとで、いまの工業国になったのは、徳川300年、いやその前からの教育の積み重ねがあったからです。

いまの文明は、地球の10パーセントだけが水没しても、存続するかどうか怪しいものなのですよ。

まず、世界中の島々といっても、そんなものが残るかどうかも解りませんが、そこでの教育はだれがやるのです？

その島々から全世界の覇者になる連中が出るのですか？

チベットのひとびとが、100万トン、いや300万トン以上にもなろうという豪華客船を建造するんですか？

小説は、でたらめが過ぎると、成立しなくなります。ファンタジーにもSFにも、それなりに他人を説得できる論理が必要なのです。

ぼくに、ディスクで送ってこられる場合は、それがいいものなら、あなたに代わって志乃にＵＰしますが、ディスクがあまり古くてほこりだらけで、ディスク・ドライブに入れるのをため

ぼくの近況

コンピュータが32ビットになって、漢字変換速度が速くなったが、ＶＭ21を修理に出したら、新品同様だったキーボードが古い壊れたものになってもどってきた。天下のNEC、しっかりしろ！

らうようなものはお断わりします。

志乃へのＵＰを考える以上、すべては商品だとお考えください。古くて汚くて時代遅れの商品は、だれも買わないでしょう？

プリントアウトも、１行の文字数をもっと減すべきですし、できることなら、縦書きにすべきです。本屋で売っている小説の99パーセント以上が縦書きでしょう？

ネットのなかでは みんな同格

コンプティーク・ネットのなかの『矢野徹の狂乱酒場』に書きこむときに、どんな文章を書けばいいのかという質問に答えて……

若くても年寄りでも、コンピュータ通信のなかでは対等です。それが、年齢の差を感じることなく話し合い、議論し合えるおもしろい点です。

でも、人間社会のルールに従っておこなっていることですから、最低の礼儀は、どんな場合でも守らなければいけません。

しかし、いくら若くても、意見は思いどおり自由に書いていただきます。言論の自由は現代のわれわれが、つくりあげるのです。いまはまだ少し不自由な時代ですが、われわれで完全に自由な国にするのです。

このネットの狂乱酒場のなかでのような自由な議論のなかから、つぎの時代を背負う立派な青年が育っていくと、ぼくは信じています。

年上のほうがつねに立派なら、日本の政治家は立派な人たちばかりのはずですが、そうではありません。でも、コンピュータ通信で、年上のひとびとと議論するのは、必ず将来のために役に立つことになると思います。

外国人を買う日本青年

あるネットの書きこみに、農村の青年が外国人女性を嫁に買うという近ごろの悲しい状況には、農村の男性が無理をしても農業を続けなければいけなかったり、米をつくらなければいけないようになっている農村の環境に理由があるのではないかという指摘がありました。

秋田の農村のある青年は、日本人女性に自分の妻を求めることができなかったので、地元の国際交流協会を通じてフィリピンから自分の妻を求めました。

だがその結婚は失敗に終わり、フィリピン女性は、その青年の子どもを連れてフィリピンに帰っていきました。

結局は結婚相手を金で買い、それが失敗に終わったということです。「米を自由化すれば、秋田の青年も米づくり以外の仕事に就けるようになるんじゃないのか？　無理して結婚して、そこで米をつくらなくてもいいんじゃないのか？」

と、その人は書いていました。これは農政に対する大きな皮肉ではないでしょうか？

福祉の実体

酒場の書きこみのひとつ……

東北地方旅行中に、地元の福祉関係の方としたお話です。その方は、補助対象の家をまわる役目でしたが、アル中の父親がいる一家を訪れると、このお金は本当は渡すべきではない、と感じてしまうそうです。

それでいて、本当に経済的に困っている母子家庭などが独力で働いていて、生活保護を断わっているケースもあるそうです。

つまり生活保護対象の法的基準自体が、すでに正常に機能していないわけです。

私は日本の福祉の半分以上が、むだに費やされていると考えています。

相撲は女性を差別するか？

官房長官の発言から相撲と女性の問題がちょっと話題になりました。すると、あるネットでおもしろい意見が出ました。「女子柔道もあることだし、この際、規定の体重、身長を満たしていれば女性力士も認めてあげればいい。

柔道の場合は寝技があるので、男子と女子の試合は難しいかもしれないが、相撲の場合はあまり問題ないと思う。

50年前には外人力士の優勝などまったく想像できなかったように、50年後には黒人力士、金髪力士、女性力士も出てくると楽しいと思う。

Ｔシャツを着てまわしを締めるのは格好よくないから、まわしのベルト部分を長くして胸まであるのを使うようにするのもいいではないか」

と、いうのです。

反体制学生の処刑

時事ほか新聞報道によると、アルバニア国内で学生らが反体制デモをおこなうと、治安部隊が首謀者を逮捕、広場に引きずっていって処刑したといいます。

また、国外に逃げ出そうとしたギリシャ系住民４人は、車の後ろにつながれ、息が絶えるまで砂利道を引きまわされたそうです。

３つの都市では、絞首台がつくられ、処刑された学生が１週間にわたり放置されていました。

アルバニアというのは、徳川時代の日本のようにいまだに鎖国し、中国・北鮮のように共産主義・社会主義に徹底しようとしている国です。そこの国民は気の毒ですね。

文庫版「狂乱酒場」ニュース!!

大変長らくお待たせしました。角川文庫版「矢野徹の狂乱酒場1988」（仮題）、初夏～夏ごろに、刊行いたします。

内容は、コンプネットで大人気のボード、「狂乱酒場」の誕生から約１年の記録を再編成したもの。あの熱気を体験した人はもちろんのこと、パソコン通信未経験の方にぜひぜひのぞいてもらいたい、ハイパワーボード（の文庫ヴァージョン）。乞う、御期待なのです。

妄想自然科学入門

ACT・25
小川評論家宣言

文 菊川涼音（きくかわすずね／オタッカー）

小川の危機

小川が好きである。もちろん小川範子ちゃんも好きだが、今回は純粋に川の話。私は日本唯一の小川評論家でもある。川には、小川、川、河、大河の四種類があるが、私の好きなのは川幅が１メートルにも満たないような小さな川、いわゆる小川だ。日本ではこの小川が危機に瀕している。とくに東京圏では、ほぼ絶滅の状態だ。環境問題にうるさいひとびとの間では、長良川の河口堰が話題になっているが、長良川はどうでもいいから小川をなんとかしてくれというのが、私の正直な気持ち。

ノビルとアメリカシロヒトリ

20年前というともう大昔のことになってしまうが、私は都下の調布市に住んでいた。いまでこそ駅前にパルコもできて、少女マンガ家も住むようになり、なんとか街らしくなったが、当時は駅前に釣り道具屋がで～んとあるようなど田舎だった。当然小川もあった。

４歳のころはこの調布市の野川という小川のあたりに住んでいて、野草を摘んだり虫を採ったりして遊んでいた。川の水は家庭からの雑排水で汚れており、魚の姿は望めなかったが、ノビルという野草がめったやたらと生えていた。これはラッキョのように根がふくれた草で、この部分に生のまま味噌をつけて食べるのだ。最近ではスーパーで売られたりしているが、あんな雑草、ばかばかしくてわざわざ買う気にはならない。たいしてうまいものでもないし、子どもにとってはそれこそ、変な匂いのするまずい草にすぎなかった。

昭和42年、この川が台風で洪水を起こした。家の前の道路は川になり、庭にあった桜の木は根っこを水流にえぐられ、家は床下まで浸水した。この桜の木には、当時日本中で大発生していたアメリカシロヒトリという蛾の幼虫がたくさんいたが、不思議なことにこいつらはどんなに風雨が激しくても、飛ばされたり流されたりしなかった。

この毛虫を退治するために、毎年夏になると、市の薬剤散布車が定期的に殺虫剤を撒きに来た。小型トラックの荷台に殺虫剤のタンクと噴霧器を載せ、真っ白な殺虫剤をノズルから煙のように吹き出しながら町内を巡回して行く光景は、子どもの目にはなにやら悪魔的なものに映ったものだ。殺虫剤は人体に有害だと言われたので、この車がやって来る日は外で遊ぶこともできず、家のなかで息を殺してじっとしているしかなかった。薬が屋内に入るとまずいので、暑いのに窓も開けられず、もちろんクーラーなんかなかったから、汗まみれで車の通り過ぎるのをじっと待ったものだ。いまの子どもには信じてもらえそうにないが、この話は正真正銘の事実であり、私の作家生命をかけてもいい。ところでアメリカシロヒトリだが、薬剤散布にも負けずしぶとく生き残った。が、いつのまにか姿を消し、いまでは探しても姿を見つけることができなくなってしまった。

モンシロチョウとモンキチョウ

この野川に注ぐさらに小さな川があり、小学生のころよく遊んだ。こちらのほうは名無しの小川だ。大きな木の股から湧きだした水が、そのまま川になっているというもので、この川の流れに沿って水田がつくられていた。近くにはカニ山とハゲ山というふたつの山があり、カニ山は文字どおりサワガニの棲む山。ハゲ山は木が密生しているのになぜかハゲ山と呼ばれていた。カニ山のほうには戦時中に掘られた防空壕が残っていて、ここにはモンシロチョウという名前の痴漢が住んでいるというのがもっぱらのうわさだった。モンシロチョウは牛乳瓶に自分の股間から絞り出した牛乳を入れて現れ、それを子どもに見せびらかすというのだ。このうわさは当時調布、三鷹近辺の小学生にまことしやかに流れていたのだが、実在したかどうかどうも疑わしい。後に、弟子のモンキチョウという痴漢が現れるにおよんで、私はこのうわさがうそであると確信した。口裂け女の

わたしの近況

危機に瀕している小川に、最近また敵が現れた。それはゴルフ場だ。ゴルフ場が垂れ流す農薬と殺虫剤が小川を死の川にしている。おのれゴルフ場、許すまじ!!

話と同じ類のうわさだったのだろう。

カニ山からしばらく歩くと、まだ建設中でユーミンの歌になる前の中央高速があり、その下をくぐってさらに歩いていくと、戦国時代に北条氏の支城のひとつだった深大寺城の城跡へ出た。城といっても実質は砦が正しく、草ぼうぼうの荒れ地だった。そんな荒れ果てた風景が、うわさを生んだ理由のひとつだったかもしれない。何か得体の知れないものが潜んでいても不思議はない雰囲気だったのだ。

水がきれいで、川底まで透けて見えるようだったこの川も、コンクリートで固められて家庭排水が流れ込むようになり、メダカ、フナ、タニシ、カワニナ、エビガニ、アメンボ、タガメ、ミズカマキリなどが全滅した。後に残ったのは、どんなばかでも釣れるアメリカザリガニばかり。それもしばらくすると姿を消した。

背曲がりクチボソ

中学生になると、こんどは中学校のすぐ近くに多摩川が流れていた。学校の帰りに寄り道したり、部活動で植物の群落調査をしたりしてよく遊んだ。群落調査は、1メートル四方の木枠を地面に置いて、そのなかにどんな種類の植物がどれくらいの密度で生えているか？　高さはどれくらいか？　ということを調べる。同じ場所を1カ月ごとに測定すれば、季節による植物の移り変わりが調査できる。土手から川岸まで調べれば、土中の水分量によって植物の分布に差があるのがわかる。

多摩川のそばに日活の撮影所があったのだが、この撮影所の建物がすごかった。木造の建物で、木はぼろぼろに朽ち果て、窓ガラスはすべて割れてなくなっており、雑草は生えるまま。そんな建物が何十と連なっていたのだ。夜この近くを通ると女の悲鳴が聞こえるなんていう怪談もあった。建物の前の道路が舗装していなかったので、車が通るたびにほこりが舞い上がり、いつもほこりまみれというありさま。修理も掃除もしないで何年もほったらかしなのはだれの目にも明らかだった。斜陽の映画産業という言葉を私はこの建物によって実感したものだ。

もっとも、私が通っていた中学校の建物も木造でそうとうにボロかった。そのあたりの土地は、多摩川の砂利の下に第四紀層と呼ばれる固い地層があるのだが、基礎の杭を砂利層までしか打っていないので、地震が来ると建物が砂利層の上を泳ぐと言われたものだ。

この多摩川だが、台風による増水で狛江市の堤防が大きくえぐられ、堤防の間際に建てられていた家が何軒も流される事件が起きた。これは後に人災か天災かをめぐって裁判になり、映画にもなった。友人Ｆはこれを見にいったが、危険でそばに近寄らせてもらえなかったそうだ。家でＴＶを見ていたほうが良かったと嘆いていた。当時の多摩川では有名な奇形のクチボソが釣れた。公害の申し子で背中が曲がっていたり、三つ目だったりするやつだ。釣ってきて水槽で飼っていたが、すぐに死んでしまった。汚い水でないと生きられなかったのだろうか。いま、養殖の魚に背曲がりハマチなどの奇形が出ているが、あれを見ると背曲がりのクチボソのことを思い出して背筋が寒くなる。だから、私は養殖ハマチは食べない。理屈ではなく感情的に受けつけないのだ。

ブタクサと西洋タンポポ

中学２年になると、学区改正によって新設の中学に強制的に移された。この中学校は田んぼを埋め立てた土地の上に建てられたので、水はけの悪さはおして知るべし。雨が降ると校庭がすぐに沼になってしまう。おまけに、ちょっと油断するとすぐに雑草が生えてくる。授業を休んで、しばしば全校総出で草むしりをさせられた。

この中学校のあったのが昔の野川のあたりだった。もっとも洪水の後、野川は数年がかりで大規模な改修を受けて川幅が拡張され、流れもまっすぐに改められた。だから、昔の面影はまったくない。洪水がなくなった代わりに、ノビルは全滅した。後に生えたのはどんなところにも生えるブタクサと西洋タンポポばかり。改修後の野川だが、さすがにどんな大雨が降ってもあふれることはなかった。きっとこれからもないだろう。



Illustration：Hiroshi Fuji

先江進の不思議エッセイ
トリック・トリップ
ACT・25
興奮旅行　パートI

文　先江　進（さきえすすむ／不思議ライター）

わたしの日常
海外旅行から帰ってきたところです。ニューヨークで見た不思議グッズ。MGMスタジオツアーが加わったディズニーワールド。そして圧巻はラスベガスのシークフリード＆ロイでした。

今回の旅行は、私の会社の社員全員の研修旅行で、総勢80名という団体。とはいっても、移動と宿泊は団体扱いながら、行動はいっさいフリー。自分で食事もしなければならないし、１日の行動作戦も自分で立てなければならない。いってみれば、ひとりひとりがニューヨークという苛酷な迷宮のなかに放り出された戦士ライアンのようなものなのだ。

出発のまえに取引先の会社の人がいろいろ餞別(せんべつ)をくれたのだが、そのなかに堀井氏も顔負けの冗談があった。各地の温泉の入浴剤のセットをくれたのだ。ニューヨークに行くまえに入浴してくれと。とまあ、いまはトルネコしている場合ではないので、話をニューヨークへとルーラさせることにしよう。

ニューヨーク・ニューヨーク

ホテルに向う前に２時間ほどバスでサイトツアーしたのだが、チェルシー、リトルイタリーだとか、あまりきれいでない部分をまわったものだから、初めてニューヨークに来た人にとっては、ずいぶん汚いところだという印象を持ったらしい。ところがどっこい、宿泊地のヒルトンに着くと、そこからセントラルパークサウスまでのかいわいは、５番街の高級品店、トランプタワー、プラザやリッツカールトンなどの超高級ホテルなどが立ち並んで私たちを圧倒するのだ。

要するにニューヨークは、レベルの高いものから低いものまで、すばらしい体験から悲しい体験までが訪問者を待ち構えている街なのだ。日本を出るまえの新聞で、ニューヨークの地下鉄のなかでホームレス（浮浪者）が物ごいをするのは、言論の自由であると認められたというのを聞いていたのだが、その判決でホームレスが自信を得たかのように、地下鉄のなかで演説口調で物ごいをするのを目撃してしまった。アメリカの自由精神はそこまで追いつめられているのか、と思ったりした。

「私はホームレスです。地下鉄のなかで皆様に小銭をもらうことが認められましたので、これからうかがいますのでよろしくお願いします」

まあ、このような物ごいを無視するのも自由なのがアメリカでもあるのだ。

世界最大のマジックショップ

第一の目的地は世界最大といわれるタネンマジックショップ。メーシー百貨店から２ブロック南のビルの４階にある。エレベーターを降りたとたん、もうそこはマジックが売られている店のなかで、まるで城門をくぐりぬけたら王様に出会ったような驚きだ。

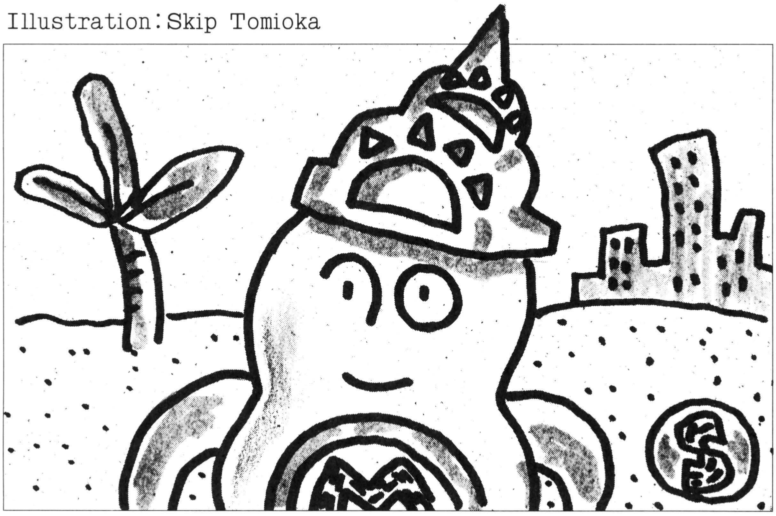
もちろんアメリカの最新のトリックを見せてもらえば、もっと驚かされてしまうのだ、いつもこの店では。いちばんショッキングだったのが、マッチ棒が空中に浮び上がってしまうもの。どうも強力な磁石を使っているらしいのだが、磁石だけではマッチは空中に静止することはない。思わず100ドルも出してこのトリックを買い、その種を見たとたん、「してやられたー」、ぐすん。なんと磁石を使っているのは半分正解。もうひとつ、物を浮すのにもっともよく使われているネタ、ほらマリックが客の腕をなぞって「きてます」といわせる、あのネタ。あれを使っていたのだった。うーむ。ふたつのトリックをうまく組み合わせているために、さすがの先江先生もひっかかってしまったのだ。ちなみに浮いているマッチの真上から細い糸でマッチを吊っているのではありませーん。

不思議グッズの宝庫

つぎの目的地は、コロンバス街にあるジョークの店ダピー。この店では、でき上がった形がテディベアの形になる製氷器を子どものみやげに買った。おかげで帰国してからはデディベア入りの水割りばかり飲まされることになったのだが。

ダピーで見つけた不思議グッズでは、いっけん形状記憶粘土というようなものが、いかにもマジックに応用できそうなのでいくつも買ってしまった。粘土がハートの形になっていると想像してくれたまえ。それを手で引っ張ったりつぶしたりして変形させる。手をは

Illustration：Skip Tomioka



なすとそれはゆっくりと動いてゆき、しばらくすると初めのハート形に戻ってしまうのだ。

帰国してからこいつをナイフで切断して見たら、ハートの形をしたゴムの袋のなかに、かなり固めの粘液（水飴みたいなもの）が詰まっていたのだった。後日、晴海のギフトショーでこれと同じような物が日本にも入ってきていることを知ったが、こちらの方は粘液が柔らかすぎて、変形させてもすぐにもとに戻ってしまい、まったくジョークにならない。変形させてもとに戻るまでに時間がかかるからおもしろいのだ。こんな小さなグッズのこんな小さなちがいによって、製品の価値が大きくちがってくるということを勉強させてもらった。

ファンタジーの殿堂

つぎは宇宙グッズ専門店のスターマジック。いやあこの店が楽しかったのなんのって。万華鏡はショーケース１台分も陳列されていて、アンティークものから最新ハイテクものまでそろっている。ペラペラめくって絵が動くフリップブックなど、コロッケのものなどぶっ飛ぶぐらい、ファンタジックなものからエロチックなものまで、とにかくアメリカ人のクリエィティブパワーはものすごい。ニューヨークに行くことがあったら、ぜひスターマジックに立ち寄ってくれたまえ。

住所：Amsterdam Avenue 275番地

これだけおもしろい物を見せられたので、私のクリエィティブパワーも順調に回転を始めた。スターマジックで、指を当てると温度で変色するコースターを購入し、ホテルに戻ってそれをいじりまわしているときに、ひとつのトリックを考えついたのだ。

５枚のカードに○や＋などＥＳＰのマークがそれぞれ描いてある。上からカードを１枚ずつ下にまわしてゆき、好きなマークが出てきたところで相手にストップをかけさせる。５枚のカードをそろえてコースターの上にのせる。いまいちばん上に出ているマークを心のなかに念じたあと、カードをどける。コースターには、みごと念じたマークが現れているのだ。

とまあこのようなマジックに使えそうな素材を見つけたときは、それを使ったマジックを考案し、その素材を購入できるメーカーもしくは商社を探し、そして商品化のプロセスに入ってゆく、そのへんが私が本業としているところなのであります。

最新詐欺情報

いまいちばんニューヨークで蔓延（まんえん）している詐欺（さぎ）は、「ボトルマン」と呼ばれている手口だ。通りを歩きながら、ちょっと何かに気を取られていたりすると、あなたは向うから歩いてくる人にぶつかってしまう。相手は持っていたつつみを落としてしまい、なかのワインボトルが割れてしまう。そこでそいつはどなり散らす。

「この野郎、せっかく高いワインを買ってパーティに行くところなのに、いったいどうしてくれるんだ」

こんな単純なトリックにも、日本人はあっさりひっかかってしまうらしい。なんと80人が３日間滞在した間で、ふたりがボトルマンに遭遇したのである。あらかじめボトルマンの存在を教えておいたので、ひとりは値切って10ドルで済ませ、もうひとりは日本語で「馬鹿野郎この野郎、自分からぶつかってきやがって」とどなりかえしたら、相手はすっとんで逃げていったとか。日本語でどなり返すのがボトルマン撃退の正解なのでありました。ほら、『ドラクエⅣ』でトルネコもどなり声で敵を撃退していたね。とはいうものの、相手が「ますますいきり立った」なんていうことになる可能性もあるわけで、けっこうやばかったりして。

旅は続く

ニューヨークをあとにした私たちは、フロリダ州オーランドにあるディズニーワールドへと向った。デルタ航空の機内で、たまたまとなりあったアメリカ女性と２時間もカタコトの英語でがんばってしまった。というのも、当然ながら私はいつもポケットにトランプをしのばせているので、マジックを適度に見せることによって英語の弱さをカバーできてしまうのだ。いくらなんでも「ラブリーマジック」に出てくるようなタッチマジックとか、相手の電話番号を聞きだすようなマジックまではやらなかった。というよりも、できなかったのだ英語では。くやしーい。

はてさて、空はあくまでも青く、豊かな緑に囲まれ、点在する沼地がリゾートとしての独特の景観をつくりだしているディズニーワールド。東京ディズニーランドの135倍の広さのなかに、ＴＤＬとほぼ同じのマジックキングダム、万博をグレードアップしたようなエプコットセンター、そして映画にまつわる新しいエンターテインメントランドのＭＧＭスタジオと、超ハッピーな３日間の体験が私たちを待ちかまえていたのだった。

つづく

私もゲームで考えた

ACT・25

第1回座談会『ポピュラスの巻』

イマジニア㈱　岡比呂志

出席者　宇習院大3年　衛くん
　　　　聖必女子大3年　章子さん

——さて、本日はイマジニアさんから発売の『ポピュラス』について実際にゲームをやっていただきながら、おふたりに討論していただくわけですが。

衛　「ギャラは？　えっ、無料出演？　へっ、そんなのやってられっかよ」

——まあまあ、このソフトは欧米で販売本数No.1を誇ったものなんです。えーと、それで今日は、それを対戦型でやっていただくわけで……モニターのほうは2台ございますので、それぞれごらんになってください。

章子「いやーん、ミニミニした男の子が動いてるぅー。うーん、私よくわからないんでございますぅ」

衛　「なんだよこれ、オレはな、シューティングみたいに敵をバシバシぶっ殺して、そんでもって血がこう……プシュッ！　と飛び散ったりするのが好きなんだよ」

——まあまあまあ、ジャンル的に区別するのはとても難しいのですが…そうですねぇ、とにかくいままでにはない新しいタイプのソフトです。私が口で言うよりも、実際にやっていただきましょう。

——————1時間後——————

衛　「ちっ、このアマ、プリティーな顔してやってくれるじゃねぇか。だがな、そう世間は甘くねぇぜ。いけ！　地震よ！」

章子「……ふっ、すこしも痛くございませんことよ。体育会系の野蛮人さん。地震とは、こういうポイントに起こすのよ。ほほほほほほ」

衛　「ぬうっ、城が……わが種族が海に飲みこまれていく……」

章子「まだよ、つぎはこれよ、造山コマンド！　……うふっ、お城がどんどん壊れていく！　あなたの土地はボロボロじゃない。どうやらこの勝負、私の勝ちですわね」

衛　「……それはどうかな。おまえの領地を見てみろ」

章子「ふっ、いまさら何を……!?　こ、これは騎士！　いったい、いつのまに」

衛　「だてに攻撃を甘んじて受けていたわけじゃないぜ、お嬢様よ。この機を逃してはならない、わが種族よ、全軍を持って敵地に侵攻せよ！　……うっ！？」

章子「うふっ、どう？　洪水のお味は。どうなさったの、口が開いたままですことよ。あらー、そちらの皆さん方は、溺れていらっしゃいますわ。早く助けて差し上げなくっちゃ。ふっ、大笑い海水浴場ね！」

衛　「こうなったら、残りのすべての人間を集めてハルマゲドンを起こしてやる！」

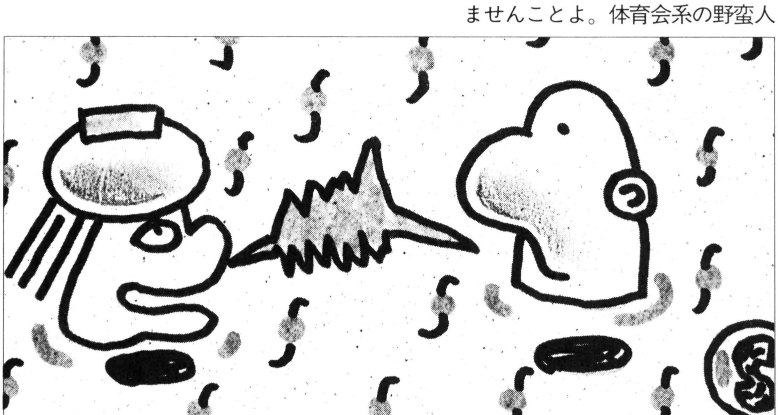
章子「望むところでございますわ！」

——あのう、そろそろお時間のほうが

衛　「るっせい！」

章子「おだまり！」

——はは……おふたりともゲームに夢中のようで……。というわけで、『ポピュラス』は非常に楽しめるソフトではないかと思う次第でございます。もちろん、ひとりでも遊べますが、ふたりで対戦するとこのように、かなり和やかに盛り上がるのではないかと……。では、このへんでお開きとさせていただきます。第2回があったときには、またお会いしましょう。



Illustration：Skip Tomioka

わたしの近況

やっている仕事は、ワープロ係、出張買物係、および力仕事専用係である。何かと言っては会社の経費を使いこんでいるので、〝ごくつぶし〟と呼ばれている。でも、強く生きていこうと思っている。

福袋







Hソフト編

シェナン・ドラゴン

きゃんきゃんバニースペリオール

ファンデーション

H・HOW TO WIN

フォクシー

H・C編

世界H極楽教機関紙

そよかぜ

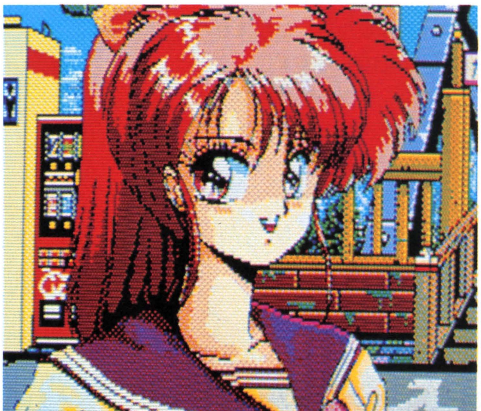
投稿コーナー

純情カメハメハメ大王

最新H情報館

パラダイス通信

今月のいちおしギャル



ここをハサミで切ってネ▶

シェナン・ドラゴン

テクノポリスソフト☎03-435-0834／PC8801SR以降／6800円（税別）

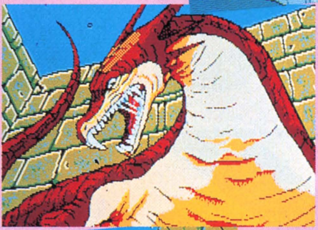


▲思わずムスコが立ちくらみしそーな太モモ！ リンダ困っちゃう

若い娘が、あっふん♡お色気RPG！



▲あの城で姫が待ってるのかな？ 早くパンツをはき替えて出発じゃ！

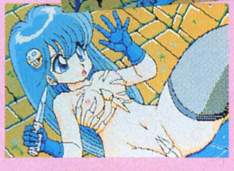


◀ドラゴンのセックスって、一度見たいと思いませんか？

敵にさらわれ、むりやり婚礼をセマられてるお姫さま。キミは、その姫になるか、それとも姫を助ける男の戦士、あるいは女の戦士となるかを、まず決めなくちゃいけない。うーむ、モノがHソフトだけに、これは悩むぞ！ 男の戦士なら姫を助けたあとにバッコンバッコンやれそーだし、女の戦士ならレズシーンってかぁ？ それともお姫さまになってヤラレちゃう（か、どーかは知らないけど）のもキモチよさそー。1本で3種のHが楽しめるなんざ、スケベなキミたちにはこたえられないソフトやね。下半身奮い立たせてイクぞー！



▲かわいいモンスターも食いほーだい！



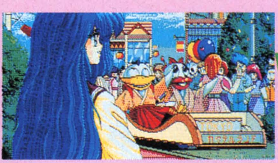
◀買ってくれたらアゲてもイイわ♡



▲小さいながらもプリリンとしたバスト。こんなモン見せられた日にゃ鼻血ドピューで戦闘にならんわ

きゃんきゃんバニー スペリオール

カクテルソフト☎03-200-9834／PC8801SR以降、PC9801VM以降、MS×2／各6800円（税別）



▲かわいい横顔に胸がドキドキ、息子もズキズキ。は、早く食いてぇ！



▲遊園地で出会った女子高生を攻撃！

▶よっしゃ、とうとう脱がせたぞ！ あとは寝るだけってか？ うひょ♡

食べごろのきゃんきゃん娘を徹底攻略だ



◀たとえ観覧車の中でもH攻撃の手はゆるめない、それが息子の意地っちゅうモンや！



▼お化け屋敷で思わずズッコン♡ ゲゲゲの鬼太郎もビックリだわ

女のコとHしたい。ただそれだけの願いがかなえてもらえずに、きょうも枕を涙で、シーツを夢精で濡らすキミ。このソフトで、ひとつ女のコの攻略法なんぞ学んでみたらどーだろう。制服ギャルに女子大生、彼女たちの血液型や性格を分析しつつ、たくみな会話で口説けば、アッとゆー間にツーショット。悩ましい姿でキミを誘ってくるぞ！ カメと頭は使いようでっせ！





▲おカタイ彼女も、こ〜んな姿でアヘアヘ天国。いままで苦労したぶん、たっぷりヤラせてもらいまっせ。ドピュ！

バナナメイツ

昼休みに便所に行ったボクは、個室のなかで「ハッハッ」という声を聞いて、思わず上からのぞいてみました。すると、そこでオナニーをしてるヤツがいたのです。ボクは、学校でオナニーをやるという行為が許せず、上からバケツの水をブッかけてやりました。ざまあみろ。　静岡県　バカモノ

ファンデーション

ドット企画・☎03-691-4063／PC9801VM以降、PC8801SR以降／各6800円（税別）

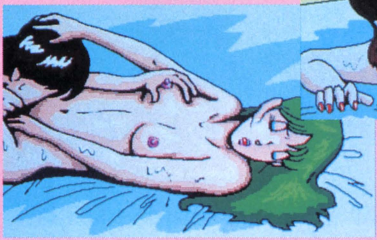


◀キャバレーで指名した女は人ちがい。ま、いいか。うひょ

▼ソープランドの女も人ちがい。ま、金も払っちまったし、ドピュドピュよん



連れ去られた恋人捜してヤリまくれ！



借金のカタに恋人のユリコをヤクザに連れ去られたキミ。ウワサによると彼女は、みゆきという名で風俗ギャルとして働かされているらしい。さっそく彼女を捜しに夜の街に出かけたキミ。ソープにキャバクラ、ファッションマッサージ嬢とヤリまくりながら、彼女を捜し当てるのだ！　どーでもいいけど、ツライいんだかキモチイイんだかわからない、複雑な心境である。一途に彼女を想いつつ、そんでもほかのギャルたちとついついヤッちゃう男の悲しいサガ。「ユリコ、かならず助けに行くぞ、行く、あ、イクイク、ドピュ♡」なんて状況を、キミは笑わずにいられるか？　男とゆーモンは、あくまでも喜劇的な存在なのであった。情けなや。

◀ファッションマッサージで、またまたズッコン！　しまいにゃ死ぬぞ……

▶こちら、ソープのみゆきちゃん。燃えるんだわ、コレが



▼やっと見つけたユリコ。でも、もぉケムリしか出ないぞ……パッフン



▶キャバレーのみゆきとイングリモングりだ！



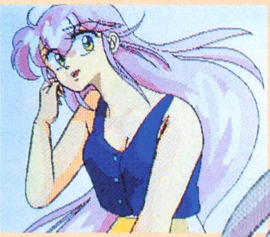
ゼネラルプロダクツの ちょっとエッチな 同人ソフト自由自在

よーやっと調子に乗ってきたなあ。ソフトもビシビシ到着してるし、ハッピー満足よ。スペースの関係もあって、1回につき1本しか紹介できないケド、送ってくれたソフトは必ず掲載するから待っててね。

ここに送れ！　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル　コンプティーク・同人ソフトの係

さて、今回紹介するのは最近ハヤリの「クイズに答えて女の子をハダカにしよう！」タイプのゲームだけど、この手のゲームの場合ポイントとなるのは、クイズの質と女の子のエッチ度だよな。その点は老舗のPOPソフトウェア、大満足の出来となっているのだ。パート3まで出る予定ってことなので、こりゃよかったね。

クイズは超マニアックで正解するのは至難のワザなのだ！



◀こんな女の子がバンバン脱ぐ！　ほら、幸せな気分でしょ？



▶Obliation1&2／POP Softwear
PC88シリーズ全機種対応
PC98シリーズ全機種対応
価格・連絡先等はゼネラルプロダクツ（0422-22-1980）まで!!



◀タイトル画面。センスの良さが光ってるね

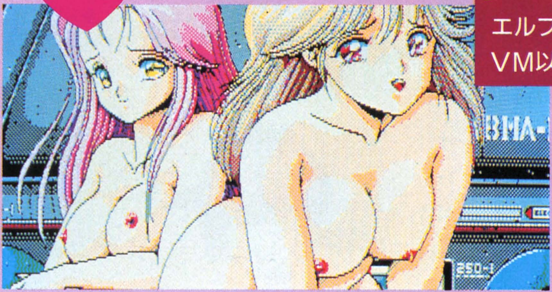


▲今はパート2まで発売中。絵の良さは保証のハンコをポン

HOW TO WIN

FOXYフォクシー

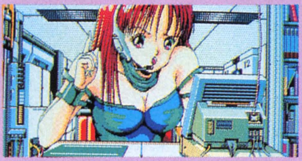
エルフ☎03-5386-9022／PC8801SR以降、PC9801VM以降／各6800円(税別)



NEO-TOKYOのすべてを管理しているコンピュータ「FOXY」が、レッド軍に乗っ取られた。武力による都市の支配をもくろむレッド軍を倒すため、キミはブルー軍の指揮官となって戦うのだ！

ステージをクリアして、捕まっている女の子を助け出せ!

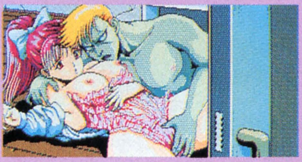
『ＦＯＸＹ』は、全16ステージからなるＳＬＧ。ステージをクリアするたびに、各エリアに捕まっている女の子たちから兵器や情報（そしてＨなグラフィックも）を入手することができるんだ。戦え、正義(エッチ)のために！



▲彼女がプレイヤーの右腕として働いてくれるミキ。うるさいのが玉にキズ



◀うーむ、どこかで聞いたよーな名前だなぁ……



▲敵兵士に乱暴されている女の子を発見！　助け…るべきだよね、やっぱり

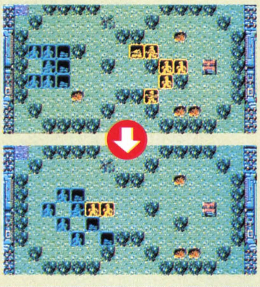
ステージ15の攻略法!



①敵POWを3機のSHARKで一気に全滅させて(自軍内で)、敵SHARKをも全滅させたら、敵ユニットの近くに置き、行動を妨げる。
②ICEなどの射程の長いユニットを中央上へ設置し、自軍へとやってくるユニットを各個撃破する。あせらないことが大切。
③KENはすべて中央下で森越しにBIGを攻撃させる。ただし敵のICEが現れたらすみやかに引き上げ、自軍ACEで攻撃する。
④敵戦力を半減させたら、あとは上から一気に戦車部隊を敵陣へ突入させるのみ。SHARKで敵の動きを牽制するのがポイントだ。

待ちぶせするのが基本だぞ

味方と敵の戦力を比べてみると、どのステージも敵のほうが勝っている。それだけに地形を利用した、効果的な攻撃を心がけるようにしよう。幸い、敵は猪突猛進タイプばかりだから、十分に引きつけてから集中攻撃すれば勝機が訪れるはずだぞ！　写真はステージ１での模範例だ。



各ステージはこう攻略せよ!

ステージによって戦略はかなり異なる。ここではポイントを紹介しよう。

- **2** 簡単な面。間接攻撃ができるＫＥＮの使い方をマスターしよう。
- **3** 上の橋に兵を集中し突破しよう。下は足止めさせられれば十分。
- **4** 工場の近くで陣容を整え、各個撃破しよう。無理に進んではダメ。
- **5** 敵が橋を渡ってきたところを集中して叩こう。1部隊ずつ確実に！
- **6** マップが横長の面。重戦車を前面にたてて、敵の攻撃をかわそう。
- **7** 敵を下のほうに引きつけておいてから、一気に上から攻め込もう。
- **8** マップが縦に長い面。中央の池にある工場をうまく利用しよう。
- **9** 敵ミサイル砲台の射程内に入らないよう注意。叩くときは一気に。
- **10** マップが縦横に長い。間接攻撃を多用し、被害をおさえよう。
- **11** 中央の工場を占領したら、戦車を常駐させ、後方から間接攻撃だ。
- **12** 橋が入り組んでいるため、攻めづらい。ここも間接攻撃で。
- **13** 敵の爆撃機を、対空装甲車でいかに早く撃ち落とすかがカギ。
- **14** 敵の対航空兵器を全滅させたら、歩兵輸送機で一気に占領しよう。
- **16** 敵の爆撃機を全滅させたら、左側から戦車部隊を突入させよう。

バナナメイツ
ふと手に入れたスケベ雑誌を見てると、ポルノのヒロイン・コンテスト入選発表というコーナーに、ボクが通っていた中学の女教師がスッポンポンで載っていた！　ウ～ム……。福岡県　変人ザボンガー

世界H極楽教 そよかぜ

編集／世界H極楽教出版局

Hが日本国を救うのです！

今月の聖典

HC（エッチコミック）とともに、青少年の性生活に不可欠なAV（アダルトビデオ）。今月は少し趣向を変えて、このAVが日米外交の懸案を解決する糸口になる――というお話を万田万作聖師にお願いいたします。



当教団は政教分離を旨としております。ですが、最近の日米構造協議については思うところがあります。今月は日米貿易摩擦解消の妙手について、万田万作聖師にお話をうかがいます。

「日本はポルノグラフィーを完全解禁すべきです。そして、アメリカはそのことを構造協議で取り上げてください。アメリカが『解禁せよ』と言えば、外圧に弱い日本政府はあっさり解禁するでしょう。

では、ポルノ解禁がアメリカの赤字削減につながるか？　つながります。まずAVからボカシやモザイクのような画面処理がなくなりますね。すると今まで、画面処理をよいことに本番をしていなかったAV女優の大半は二者択一を迫られます。本番するか失業するか――。恐らくほとんどのAV女優は業界を去ることとなりましょう。となると、レンタルビデオ店でのAVの供給はひっぱくします。そのとき、一気にシェアを拡大するのが、主にアメリカから来ている輸入AVなのです。なにしろ輸入AVはもともと、全部が本番。そのうえ、今まであった、画面処理という非関税障壁も取り払われ、コストダウンも図れるのです。こうして日本のAV市場はアメリカ製品の寡占状態となり、日米貿易摩擦は著しく改善されるのです」

さすがは聖師。完璧な理論です。これならもう、首脳会談も怖くありません。ブッシュ大統領が「あめりかノ大衆ノホトンドガ日本ノ自動車ニ乗ッテイルノデス」と迫ってきても海部総理は「その代わり、日本の青少年の大半はアメリカの女性の裸でヌイているのでありますから、どうか長い目で見ていただきたい」と、反論することができます。当教団では聖師のお考えを文書にまとめ、首相官邸とホワイトハウスに送る準備を進めています。

さて、AVも大事ですが当教団の生命は、やはりHC。今月も聖典をご紹介しましょう。今月の聖典は唯登詩樹の『UMA・UMA』。ふつうのアニメ顔美少女とはちがう魅力の、おなじみ唯少女たちが、魔界の怪物たちと、やったりやられたり――。あいかわらずイヤラしいアイディア満載で、大いに楽しめます。では、例によって万田聖師のお言葉を頂戴しましょう。

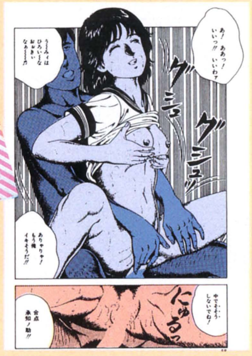
「唯さんの作品は、どうすればカワイイ女の子をイヤラしく描けるかということを追求していて好感が持てます」

また、今月は阿宮美亜とベテラン中野ゆうの作品も印象的でした。



◀唯登詩樹『UMA・UMA』白夜書房 980円（税込）





▲阿宮美亜『恋の手ほどき』辰己出版 520円（税込）

▼中野ゆう『熟妻狩り』フランス書院 390円（税込）





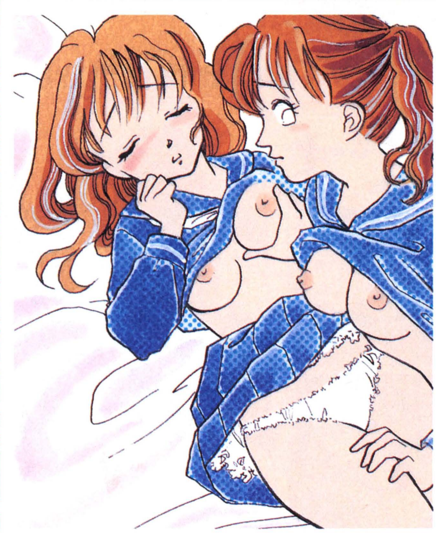
バナナメイツ

高Iのとき、保健の授業で先生に「中森、マスタベーションを知っとるか？」といきなり聞かれ、思わずうなずいたから、さぁ大変。教室じゅう大爆笑で、以来、「マスタベこうじ」というアダ名がついた。ああ、無情！
岡山県　スケベ康司

純情カメハメハメ大王

今月は女王様だっ!!

●兵庫県★さとみ（ペンネーム）



私は高校のとき、けっこう好きな女の子がいて、いつかモノにしてやろうと、コトあるごとに遠回しに口説いてました。その女の子は、ぽっちゃりタイプのDカップの、なかなかかわいーコでした。でもちょっと肉はカタメだったかなー。

それがある日！　とうとう私の部屋で、その気にさせてしまったのです。やったーと思ってベッドに押し倒して、首すじからせめていきました。手はもちろんスカートのなかに…と、ここまではよかったんですが、足が開かない！　そのとき気づいたんだけど、その女の子は私より力持ちだったのです。ムリヤリこじあけてたら、もっとキモチいいコトできたのに（その子も、そうしてもらいたがってた、と思う）。結局、その日は泣く泣くあきらめました。そしてつぎの日から、「腕立てふせ」をする私の姿がそこにはありました。……ぐすん。



㊓うひょ、正真正銘、女の子からの投稿だ！　カメはなくとも、やってるコトは立派なカメハメハメ行為だぜ。ところで男性投稿者諸君に告ぐ！　キミたちの話は、どれも似たりよったりだったぞ。もすこしオモシロイのを送ってくれよ。頼むぜ！

イラスト／高梨冬子

jot オナニー放談

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長
吊端撃彦の

お仕事抜き!! フェラ好き美型娘ベストスリー

A・V（アダルトビデオ）を見ていると、100人中99人までのギャルはフェラチオをお仕事でやっているものだ。そりゃそーだ、だって本当に仕事なんだから、フォッフォッフォッ！

しかし100人中ひとりぐらいの割合で、「お仕事抜き」のギャルがいる。今月はそのような人にスポットを当ててみたが、やはり本気のギャルはその時の顔つきがちがうのだ。フツーに笑った顔よりも、フェラしてる歪んだ顔のが10倍ぐらい可愛いぞよ。

なかでも「こいつぁ化け物！」と見る者全員をうならせたのが、ルックスもスタイルも一流どころと評判の仲村梨沙である。「ロ全ワイセツ」というビデオのなかで、いったい何回フェラ＆発射を見せてくれたことよ。しまいにゃアゴがはずれやしないか心配になって、思わず吊端も右手をイチモツから離してしまったほどである。

ついで好きなのが樹まり子、林由美香。こいつらの前ではイチモツは単なるブツである。あな恐ろしや。

禁　高段者しか読むべからず　初心者はP250を参照せよ



▲仲村理沙・相手の人間性はどーでもいいのか!?　ナゾだ。





▲樹まり子・すぐやらしてくれそでそそるわい
▶林由美香・並のルックスだがあの時はマブイ



バナナメイツ

ボクは山のなかで女性の下着を見つけた。なぜこんなところに？　と思ったが、ソレは赤色で、たいへん妙なニオイが漂っていた。どうしましょうか。まだ、そのまんまにしてあるんですよ。福袋係に送りましょうか？　もしよかったらHソフトと交換でもいいですよ。　佐賀県　たんけんたい（㊓送りなさい）

プレゼント付

最新H情報館パラダイス通信

OVA

宇宙企画は、OVAだってハードに迫る



▶『ガイ～妖魔覚醒～』30分 英知出版 2300円（税込）



▶作画がイイから、女の子が魅力的なんである。



『リヨン伝説フレア』や『バルテュス ティアの輝き』と、たて続けにヒットをとばした宇宙企画のOVA。アダルトOVAのなかでは圧倒的な作画の良さを誇る。当然、この『ガイ』も期待されていた。そして、その期待は裏切られなかった。今回、Hシーンはやや物量的には少ないが、質は完璧。もうひとつの売り物、残酷（スプラッター）シーンも好調で、映像的完成度は、とにかく高い。

作監、監督は内田順久。『機動戦士Zガンダム』のメカ作監などを担当していた人。変名をクレジットせず、本名で勝負しているだけのことはある力作だ。

GRAPH

顔が、胸が、お尻が――。すべて美しい

今月は『12時からのシンデレラ 高橋えつこ写真集』と『Newガールフレンド'90』の2冊を紹介しよう。『シンデレラ～』のほうはサイパンでの高橋えつこちゃんの肢体を、思う存分楽しめる。キミのクラスのイヤなあの女の子と同じ染色体を持っているとは、ちょっと考えられないぞ。水着やイヤラシイ下着もあって、まったくもって万歳だ。『ガールフレンド～』は小森愛や牧本千幸といった女の子大集合。







▼『Newガールフレンド'90』（べっぴん増刊号）英知出版 1700円（税込）



▲『12時からのシンデレラ 高橋えつこ写真集』英知出版 1400円（税込）

NOVEL

エロスの道は、やっぱ奥深いのであった―

1920年代のパリを舞台にしたエロティックな実話（うぴょぴょ）物語。男と女の心と肉体の神秘、陰微な欲望が、あますところなく描き出されている。いまも昔も、エッチの道は奥が深い！



アンヌ・マリー・ヴィーユフランシュ／著 富士見ロマン文庫 600円（税込） 読んでみなはれ！

投稿募集中!!

〈純カメ大王〉〈バナナメイツ〉に投稿大募集！ 採用者には、その号の福袋で紹介されてるHソフト・HC・OVA・GRAPH・NOVELのなかからどれか1つをプレゼント。

★投稿はハガキで送ってください！ キミの住所・氏名（ペンネームの場合は、本名も明記のこと）・年齢・職業・持っている機種を忘れずに書いてください。

〈送り先〉

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル4F 角川書店 コンプティーク編集部 福袋各係

＊ ＊ ＊

さあ、キミも恥ずかしい青春のH体験を告白して、Hソフトを当てようぜ！ どんどん送ってくれい！

バナナメイツ

ボクの祖父は、たまに趣味でHな写真の撮影会に出かけます。で、ボクは現像されてきた写真を見てしまいました。モデルさんは全裸でHなポーズをしてるんですけど、肝心なトコロに毛が生えてて、よくわかんない。モデルさん、お願いだから毛をそってよー。 長野県 ミルク色

完全保存版

ちょっとエッチな 福袋（ふくぶくろ）

第4集

B5判
1000円（税込）



Hソフト・Hコミック・Hアニメ・Hノベル…この本を読まずして、日本のHは語れない！ マニア熱狂・初心者感動の超強力エッチが大集合！ そのうえ、特別袋とじは、日本のオナペット・シーンを揺さぶる超大物・松坂季実子嬢特大激撮だゾ！ はっきりいって売り切れはメチャ早い！ もし書店で見つけたら、友だちのぶんも買っとこう！ 感謝されること絶対!!





発売中!!

興奮が止まらない!!

ちょっとエッチな強力タッグ!!

ちょっとエッチな 福袋（ふくぶくろ）

売り切れ近いぞ！

ビデオ

3300円（税込）

注・18歳未満の方は購入できません。



われらが巨匠・河崎実監督も絶賛！ 日本青年（ジパングボーイ）、大発情の一本!! オリジナルアニメ（もちろんH）も入ったお得版!!







申し込み先

ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号とベータかVHSかの別を書いて〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部「福袋ビデオ係」まで送れ！ すぐに本体が送られてくるので入金はそれから。価格は税込3300円・送料は税込535円。18歳未満のコには売れない。許せ！


SPIRITS
今月のスペシャル
'90年代最初のショーイベントだ
●アミューズメント・オペレーターズ・ユニオン
AOUエキスポ・レポート
魍魎戦記
摩陀羅
(得)情報一挙公開!!
ABCD
©1990 Charlie

今月の SPECIAL パートI

'90年代最初のショーイベントだ

●アミューズメント・オペレーターズ・ユニオン

AOUエキスポレポート



アーケード業界の「春」といったらこれ！各メーカーの新製品が並ぶショーイベント、AOUエキスポが今年も開催されたのだ。この号が出るころには、紹介のゲームが全国のゲーセンをにぎわせていることだろうネ！

▶東京ベイエリアから「業界の春」

今年のAOUエキスポ会場は「日本一広い展示会場」で有名な、あの幕張メッセ。去る2月27･28日の2日にわたって開催されたのだった。

会場が広くなったのもさることながら、今回の特色は「一般入場が復活！」したこと（ただし28日のみ）。27日は業界関係者のみ（そうとも限らなかった気もするが）でいささかスペースを持て余し気味だった会場も、28日には熱心なゲームファンなどが詰めかけ、熱気に包まれていたのだった。最終ユーザーの力は偉大であり、メーカーは製品に対する反応をストレートに知ることのできる絶好の機会。お客さんすべてがモニターでもあるワケなのだ。



▲遊園地用のかわいいメリーゴーランド



◀『オペラ座の怪人』がモチーフのピンボール



◀ひたすらバケツにボールを入れるのだ！

▶大型マシンが火を吹くぜっ!!

さて、今回のショーで話題となったゲームというといろいろあるけど、やはり大型マシンのパワーを語らずにはおけないだろう。しかもただデカいだけじゃないぞ！内容もまたものすごいのだ。

タイトーの『WGP』は、本格的なロードレースが味わえるゲーム。ノーマル・レーシング・オートマチックの3種類からギアシフトを選んでプレイ可能だ。

そしてセガの『G－LOC』。これは〝アフターバーナーIII〟の異名を持つ、本格ドッグファイトシミュレーション。空中戦の迫力がよりいっそうスゴ味を増した。

WGP



▲会場では通信プレイでズラリと8台が並んでいた。ウーン壮観！

G-LOC



◀激しい空中戦の迫力に、ファンの目もクギづけ。1度はプレイしてみたいマシンだ

 イラスト／中野豪



春のニューゲームがズラリ勢ぞろい！

出展作品紹介だっ

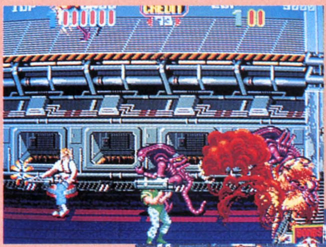
コナミ

KONAMI

『パロディウスだ！』……ＭＳＸユーザーにはおなじみの、あのお笑いシューティングがアーケードにも登場！『グラディウス』や『ツインビー』などのパロディ＋コナミキャラ総出演のすさまじい内容だ。ビッグバイパー、タコ、ツインビー、ペン太郎からプレイヤーが選べ、パワーアップもキャラによってユニークだゾ。次つぎ登場するミョーな敵キャラも笑える！

『エイリアンズ』……グロテスクビジュアルの美学の象徴ともいえる、映画「エイリアン」をゲーム化。迫り来る凶暴なエイリアンどもを、斬新な武器とパワーアップでバリバリ撃ちまくる。各種の演出・トラップなどの凝り方もなかなかきてるぞ。そして「これでもか」というくらいに激しく迫るボスキャラにも注目してほしい！

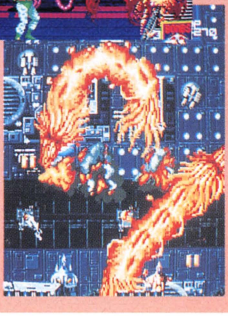
『トライゴン』……コナミひさびさの縦スクロールシューティング。異星文明の侵略を阻止するため戦え！迫力あふれるグラフィックや武器に注目。



エイリアンズ



パロディウスだ！



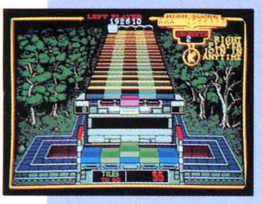
トライゴン

ナムコ

NAMCO

『クラックス』……転がってくるタイルをパドルで受け、下の箱に落としてタテ・ヨコ・ナナメに並べて消そう。面ごとに設けられたノルマを達成すればクリアだ。頭と運をフルに使って高得点をめざそう！

『球界道中記』……オールたろすけの通信付き野球ゲーム。



クラックス



球界道中記

データイースト

DATA EAST

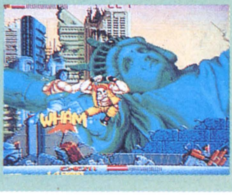
『バルダーダッシュ』……かつてパソコンゲームでヒットし、'85年にもアーケード版で発売されたパズルゲームのリメイク。トンネルを掘って、時間内に決められた数のダイヤを集めろ。

『クルードバスター』……各種のアクションが痛快な格闘ゲーム。主人公を含め、超個性的なキャラが登場し、画面狭しと暴れまくる！

バルダーダッシュ



クルードバスター



繁華街のプレイスポットに焦点を当てる！

東西ゲーセン事情 ①東京編

直営店の多さが特徴なのだ

各メーカーの製品の晴れ舞台となるのが、言わずもがなのゲームセンター。で、同じゲーセンでも東京と大阪でちがいはあるのか、取材してみたのだ。

まず東京で気がついたのは、大手メーカー本社のお膝元とあって、直営店がとにかく多く。とくにナムコ・タイトー・セガ3社がしのぎを削っているという具合だ。また、そのような条件に恵まれていることもあって、ロケテストもひんぱんに行われている。

メーカー側としては一般層への広いアピールに必死のようだ。



◀ビルの中だが、ゆったりとした明るい店内。渋谷のセガ





◀▼新宿のタイトーと、巣鴨のナムコ。ベースカラーがいずれも白なのが特徴だ

CAPCOM（カプコン）

『戦場の狼Ⅱ』……5年前に発売された『戦場の狼』の続編だ。今回はなんと、3人同時プレイが可能となっている。各種のパワーアイテムも加わって、よりパワフルな展開に！　敵の兵器を奪って攻撃するなんてこともできるのだ。難度もかなりきてるゾ!?

戦場の狼Ⅱ



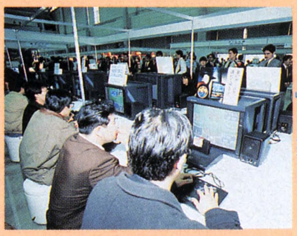
ハテナ?の大冒険



『ハテナ？（はてな）の大冒険』……アドベンチャークイズゲームのパート2。ストーリー、キャラ、問題……とすべてが新しい。ジャンルも20種類に増えて、さらに手強くなったのだ。そして「ラッキーカード」の登場により、ゲーム性もさらに豊かに！

SNK（エス・エヌ・ケイ）

先月号の「スピリッツ・レーベル」でも紹介した「ＮＥＯ・ＧＥＯ」システム一色だった、ＳＮＫブース。新時代に向けてのゲームシステムということで、宣伝にも力が入っていた。ビラを配っていた仮面の怪人なんかもいて、イイ味出してたのだ。



◀ズラリと並べられた「ＮＥＯ・ＧＥＯ」に人垣が!!

TAITO（タイトー）

『ＷＧＰ』。通信機能付きでレースも楽しめる。リミットポジションより上をキープして、全３周を完走するのだ。ライバルに遅れをとるな！



WGP

『苦胃頭（クイズ）捕物帳』……黄金の都を求めて、日本列島をクイズで縦断！　問題はかなり難しいぞ。『カダッシュ』……通信プレイが可能なアクションＲＰＧ。４人のプレイヤーから１人を選んで冒険に出よう。『あしたのジョー』……かつての名作コミックの感動をゲームで再現。まっ白に燃え尽きるのだァ！



苦胃頭捕物帳



あしたのジョー

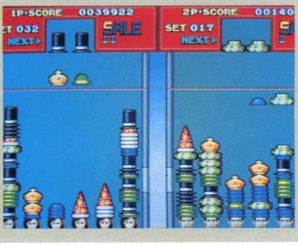


カダッシュ

VIDEO SYSTEM（ビデオシステム）

『ハットリス』……２個１組で落ちてくる６種類の帽子を、ボタンで左右逆にしたり、レバーで移動したりして重ねていこう。同じ種類の帽子を５個以上重ねると得点が入り、その１セットが消える。『テトリス』の作者・アレクセイ＝パジトノフ氏からの、プレイヤーへの新たなる挑戦だ。

ハットリス



気軽に入れる、そんな雰囲気がポイント！

東西ゲーセン事情　②大阪編

とにかくダイナミック！

さて、こんどは大阪のほうに目を向けてみよう。

大規模ゲーセンの多くは、東京とちがってメーカー直営ではないようだ。また看板やネオンなど、外観の演出にひときわハデさが目立つ。店内の照明は、東京が明るめなのに対し、大阪は暗めだった。



◀ツイタテが親切配慮！（キャロット第４ビル店）



◀店内には細かい新製品情報（メイストリート）

風営法の条例にもちがいがあり、たとえば大阪では16歳未満の入場が午後７時まで許されている（普通は午後６時）。女性客の絶対数が多いのも特徴だった。

今回は繁華街のゲーセンの紹介だったけど、郊外にも味のある店がたくさんあるゾ。それはいずれまたの機会に。

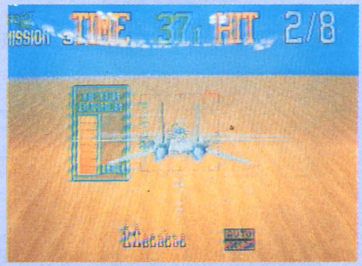


▲巨大なネオンが衝撃的！（モンテカルロ）

SEGA（セガ）

『G－LOC』……超ド級空中戦の迫力が味わえる体感ゲーム。難易度も、初級、中級、上級の３つから選べるぞ。画面はコックピット内から見た感じのものになり、臨場感もアップ！
『ドロップス』……縦１列に３種類の宝石が並ぶブロックをレバーで移動させたり、ボタンで宝石を並べかえたりして操作して落下させる。タテ・ヨコ・ナナメに３つ以上並べて宝石を消し、得点を上げよう。
『ＭＶＰ』……パワー投法やファインプレーボタンの操作により、より迫力あるプレイが楽しめる野球ゲーム。
『レーシングヒーロー』……バイクの世界ＧＰをテーマにしたロードレース。10カ国のコースからルートを選べる。
『ラフレーサー』……バンデットカーで展開されるドタバタレース！

G-LOC



ドロップス



MVP



レーシングヒーロー



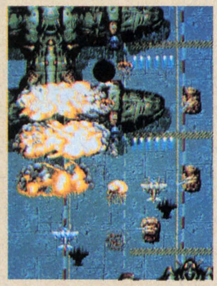
ラフレーサー



IREM（アイレム）

『エアデュエル』……スピード感あふれる近未来シューティング。戦闘機とヘリコプターの２種からステージごとにプレイヤーを選び、都市・基地・砂漠・海上などの全７ステージを突破せよ！　秘密結会D.A.S.の野望を打ち砕くのだ。
『メジャータイトル』……４Ｐまでのストロークプレイと、２Ｐマッチプレイが楽しめるゴルフゲームだ。美しいフィールドで、思いっきりプレイが楽しめる。豊富なデータを活用して、高スコアをめざそう！

エアデュエル



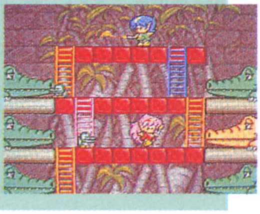
メジャータイトル



JALECO（ジャレコ）

『妖精物語ロッドランド』……パパの形見の「シーサノモの杖」を武器に、悪魔の手先にさらわれたママを助けよう！　キャラがかわいいコミカルアクションゲーム。

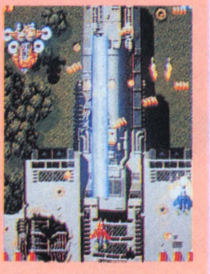
妖精物語ロッドランド



TECMO（テクモ）

『雷電』……地球上の大都市が一瞬にして壊滅した！　テスト中の最新鋭戦闘機「雷電」の性能が、早くも問われる日が来た。撃ちまくりと弾よけが快感のバリバリシューティング。地球上から宇宙へと展開するステージは必見だ！

雷電

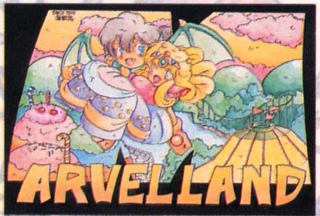


イラストコーナー

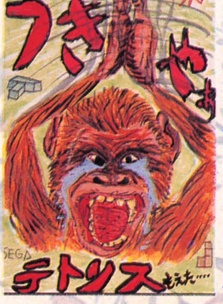
今回のプッシュは『マーベルランド』。ノーマルの難度はハンパじゃないっ！　クリアできた人って、どのくらいいるんだろう（オレもしたけど）。



▲元気のよさそーなパコ。よく見ると分身が重なってるのね（埼玉県・ロリロリ）



▲ノーマルモードでは、モウル様を倒したあと「脱出」ってのがあるのだ。気合いでクリアなのさっ！（東京都・海軟風）



▲すさまじい遺恨を感じさせるこの一枚。てけてんてんてん（埼玉県・ちょうすけ）

プレゼントだよ！

とつぜんですが、今回、このコーナーに採用されたみなさんに、写真の「サイトロン特製カンペンケース」をプレゼントするぞ！　今後も突発的に実施する予定なのでお楽しみに！



今月のSPECIAL パートII

ファン期待のファミコンRPG『魍魎戦記　摩陀羅』が、ついに発売。そんなわけで今回の特集では、ためになる㊙情報を一挙にだーい公開しちゃうのだ

魍魎戦記 MADARA



ゲームで迷ってるキミにおくるHow To“摩陀羅”

『魍魎戦記　摩陀羅』を実際にプレイしてみると、やっぱりいままでのファミコンＲＰＧとはひと味ちがうなって感じ。コミックで育まれた異色の世界設定と、ぜーたくなくらいに盛りこまれている数々のニューシステムがまざりあって、ちょっと不思議なゲーム体験を生みだしているようだ。だから『摩陀羅』をプレイするときは、いままでのゲームとおなじような攻略法では、ダメ。そこで今月は、コンプ秘伝の『摩陀羅』攻略法を特別に伝授する。

1 キャラクターを集める

パーティのメンバーを集めるのは、ＲＰＧの基本。『摩陀羅』では、パーティ編成が自由になっているんだけど、まずだれがどこにいるかを探さなければならない。そこで右のページに、キャラクターを探すための便利なマップを載せたので、プレイの参考にして欲しい。

2 巡回市を探せ

パーティのメンバーがそろったら、つぎにやることは運動部のノリで強化合宿だあっ！　メンバーをきたえるとき、経験値をかせぐのもいいけれど、もっと効率のいい方法があるんだ。それは巡回市のなかにある武術道場と魔術道場に、マメに通うこと。ホントは１年に１回しか道場は使えないけど、季節を進ませる霊術の「シュンテンふ」を覚えてしまえば、問題なしってわけ。



▲巡回市がまわってくる町や村は、決まっている。季節ごとにいろいろな町や村をしっかり調べてまわろう

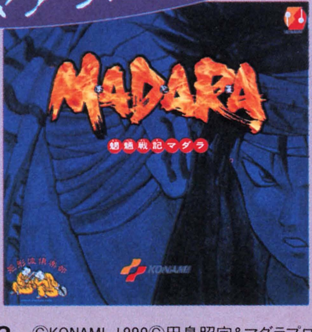
3 マルチシナリオを読め

『摩陀羅』のシナリオは、マルチシナリオの構成をとっている。だからいくつかのシナリオは、クリアしなくてもゲームを終えることができちゃう。また、解く順序が決まってないシナリオもけっこうあるのだ。ってことは、シナリオの流れを読むことができれば、かなりラクにゲームを進めることができるのだ。



▲この“ノアの方舟”に関するシナリオは、クリアしなくてもよいもののひとつ。でも、このシナリオはおもしろいんだよなあ。どうする？

マダラ伝言板



CD『魍魎戦記　摩陀羅』

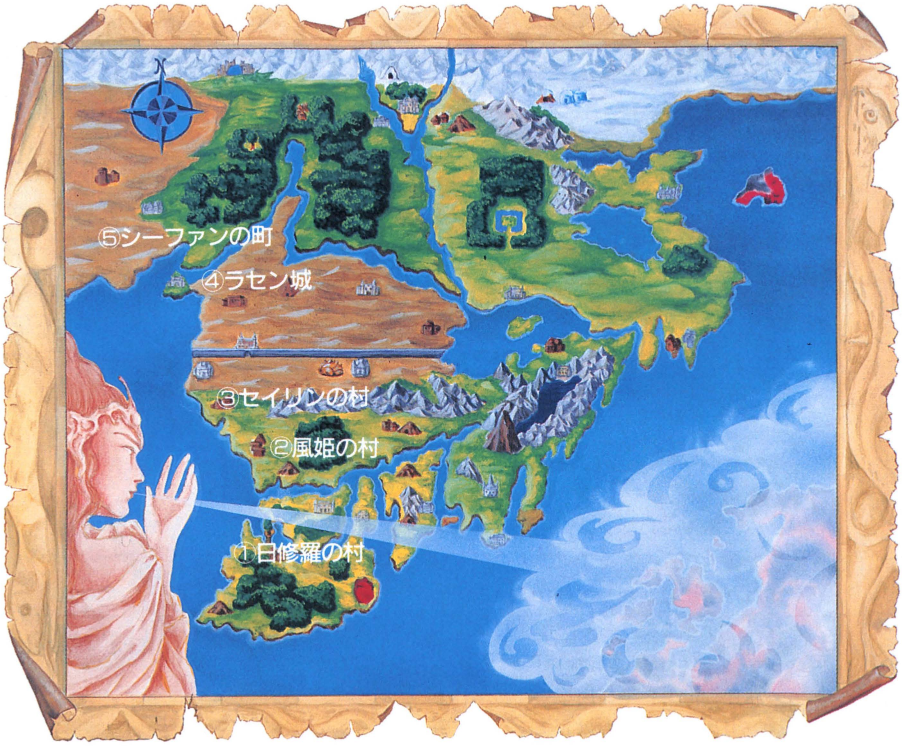
『魍魎戦記　摩陀羅』グッズ続々発売

待ちに待ったファミコン版が発売されて、ようやくひと息ついたなあと思いきや、このあともまだまだ『摩陀羅』関連グッズの発売が目白押しなのだ。

まずは『魍魎戦記　摩陀羅』のＣＤが４月21日に発売される。これはファミコン版のゲームミュージックを、コナミ矩形波倶楽部がアレンジ＆演奏したもの。５曲収録で定価1800円(税込)。

そして、角川書店発行の攻略本『魍魎戦記　摩陀羅　公式攻略ガイド』が５月上旬に発売予定だ。さらにＲＰＧ制作の現場に迫る『メイキング・オブ・摩陀羅』(仮) なんてのも５月下旬には発売。また、原作コミックの第４巻も、５月に発売される予定だぞ。

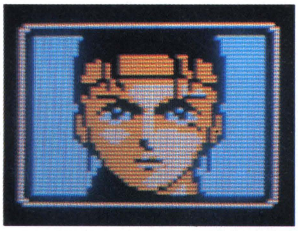
仲間を探すためのお便利マップ



『魍魎戦記 摩陀羅』で、パーティに参加するメインキャラクターは、11人。そのうち摩陀羅と麒麟(キリン)は、死なない限りパーティから切り離せない。だけど、あとのキャラクターはイベントによる出入りが多少あるものの、基本的に自由に編成することができるのだ。

このメインキャラクターは金剛国のあちこちにちらばっているのだけど、最初の登場はシナリオによってコントロールされている。だから、仲間にしたいキャラクターに会うためには、まずそのシナリオが発生する場所を探さなければならないってわけ。そこで、そういったイベントの発生地点と、そこで登場するキャラクターを、見やすくまとめてみたのがこのマップなのだ。

1 白修羅(ヒジュラ)の村



沙門(シャモン)

ゲーム序盤で、まっ先に会うのが沙門。仲間にしなくても話は進むけど、彼の協力なくしては、なかなかツライものがあるのだ。

2 風姫の村



白沢(ハクタク)

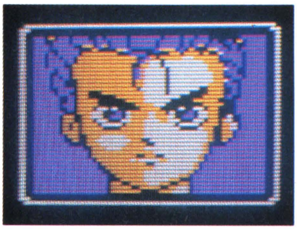
この村のシナリオに入ると、白沢を仲間にしなければストーリーが進まなくなる。でも霊術が使える貴重な人材なので、損はしない。

3 セイリンの村



夏凰翔(カオス)

カオスは、このセイリンのシナリオでとりあえずパーティに入るものの、また出ていってしまう。炎の回廊で敵として再会する。



龍鬼(ロキ)

カオスと入れ替わりでパーティに参加してくるわりに、弱い。ま、ほかのキャラに会うまでのローテーションの谷間という感じかな。

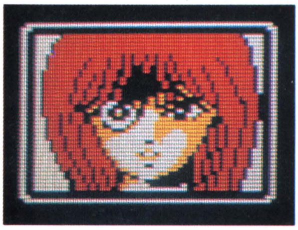
4 ラセン城



聖神邪(セイシンジャ)

最初はチョウリョウバッコの城で会うのだけど、そのときは仲間にならない。このラセン城にある宿屋で、やっと仲間にできるのだ。

5 シーファンの町



邪魅羅(ジャミラ)

一度は敵として対決した邪魅羅だが、ある事件がきっかけで摩陀羅たちの仲間に。はじめて仲間にできるのが、この町なのだ。

X68000

なんとシャープがニューコンセプトのロッパーを発表。はやく操作してみたいっ！

熱血コミカル、アクション巨編（!?）

ダウンタウン熱血物語

●シャープ☎03-260-8440／8,800円（税別）



24時間戦う正義の不良（なんのこっちゃ）。くにおくんシリーズの最新作が、登場。はたして、今回立ちはだかる敵は何者なのか!?

くにおのケンカ殺法さく裂！

くにおくんのマブダチ（くうう、シブい響きだ）であるリキの彼女がさらわれた！　彼女がとらわれているのは、なんとかつてくにおくんがいたレイホウ学園。ひとりで助けに行こうとするリキと、協力を申し出るくにお。いまふたりの熱き戦いがはじまる。てな感じの熱血調で、ゲームスタート。

キミは無事に彼女を救出することができるかな？

どつき



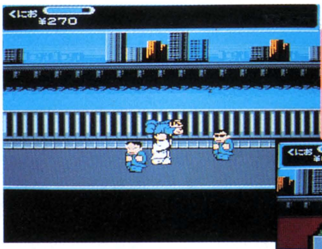
ケリ

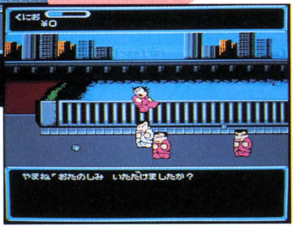


凶器攻撃



どついたるねん





▲▶相手をもちあげてブン投げたり、凶器を放り投げることもできるのだ。もしかしたらもっとスゴいワザが隠されているかもね

寄り道、買い喰いでパワーアップ

不良のたしなみっつったら、なんといっても寄り道と買い喰いバイ。とくにおくんが言ったかどうかは定かでないけど、ともかく今回のパワーアップ方法は、ショップでスシを喰ったり、格闘技の本を買ったりしてワザを身につけてゆくスタイルになっている。

でもゼニがありまへん、というときは他校の不良を叩きのめして手に入れよう……あれ、ひょっとしてこれってカツアゲじゃねーか？　ま、深く追求するのはやめとこう。う〜ん、でもやっぱ気になるなぁ。こんどメーカーに質問してみよおっと。



◀サ店でドリンクを飲んで気力をたくわえるのじゃ

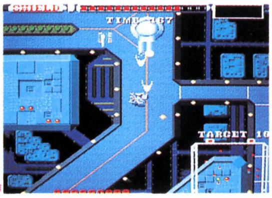


◀一流の不良は、ショップをうまく使いこなすのだ

Granada グラナダ

●ウルフチーム☎03-5273-4795／8,800円(税別)

ロッパーオリジナルのアクションゲーム発進!!



4月号でも紹介したウルフチームの『グラナダ』が、そろそろ完成まぢか。はっきりいって、これを家で遊べるロッパーユーザーが、うらやましいっ。

マジに怖い第2ステージを徹底レポート

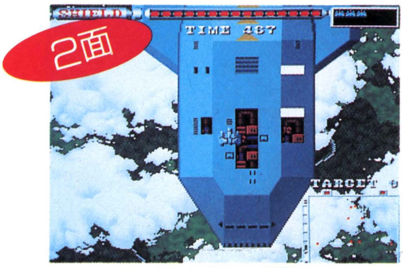
先月は1面の画面写真を公開したので、今回はまず2面からどーんと紹介しちゃうぞ。

なんとこのステージは、巨大な飛行機の上が舞台。とうぜん空を飛んでいるので、地上がはるか眼下に。しかも雲が地上と別のスクロール（5重スクロールやね）をしているので、高層感もタップリ。こ、怖いぞ、これは！

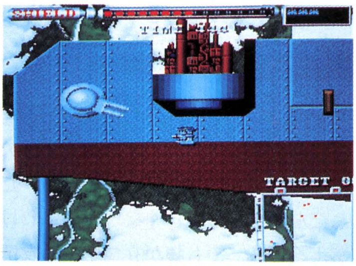
このステージの敵は、ほとんどが機上にすえられた砲台なんだけど、ヤツを効率よく破壊するには、ブラスターを使うのがベスト。ところがこのブラスターは、撃つと自機に反動がくる。ヘタなところで撃とうものなら、そのまんま地上へまっさかさま。うーむ、なんとサディスティックなステージなんだろーか……。



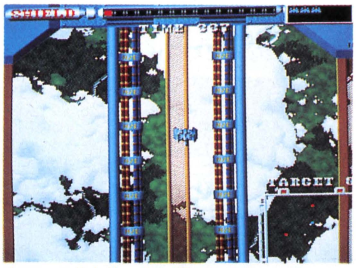
▲ついに迫力のデカキャラが出現！



▲ケゲっ、いきなり機首に配置されたぞ

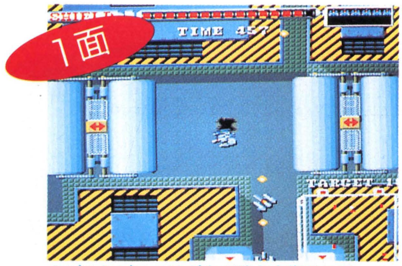


▲カタい砲台がゾロゾロとたちふさがる！



▲こ、こんな怖いとこ通りたくないよおっ

アーケードにも負けないハイクオリティな面々



▲ビルとビルのはざまで戦う市街地ステージ

『グラナダ』は全9ステージ。そのなかのどのステージをとっても、高密度かつ多彩なグラフィックがふんだんに使われている。写真をよく見てもらえばわかるけど、アーケードに迫る質の高さ。いかにもビジュアルに力をそそいできたウルフチームらしいグラフィックといえる。

だけど、どんなにキレイなグラフィックであっても、プレイヤーがそこまで到達できなければ意味ないよね。そこで『グラナダ』では、コンフィグモードの設定を変えることで、シールドの強さや難易度の調整ができる親切設計になっている。だから、アクションは苦手だなぁという人でも、めいっぱいゲームを楽しむことができるのだ。



▲むちゃくちゃ迷う迷路状のハイウェイ



▲戦車のまわりをスポットが囲むのだ



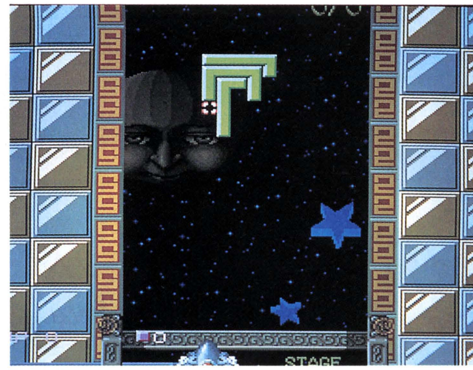
▲燃料タンクを破壊しまくるボーナスステージ

コナミの頭脳はついに「テトリス」を越えた!?

クォース

●コナミ☎03-264-5678／6,800円(税別)

アーケードでむちゃくちゃ流行りまくったあのシューティング・パズル『クォース』が、ついにというかやっとというか、ともかくロッパー版となって登場するぞ



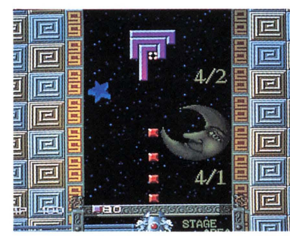
緊急指令！ 謎の物体を四角にして消せ!!

もともとパズルゲームっていうのは、ずるずるとハマってゆく習慣性の魅力がある。『クォース』のうまいところは、だれにでも理解できるシンプルなパズルに、スピーディーなシューティングの要素を盛りこんだ点にあるんじゃないかな。

パズルそのものは、上から落ちてくるブロックを下についてしまう前に消す、というもの。ブロックはかならず不定型になっていて、その欠けている部分を自機の発射するミニブロックで埋めて４角形にすると、ブロックが消える。この“埋める”作業をすばやく行うのが、シューティングの要素なのだ。で、光り輝く金色のブロックを消すことができれば、みごと１ステージクリアってわけ。



▲よ～し、このブロックでフィニッシュだ！



▲大きく消すほど得点が高いので、いろいろ工夫すべし

ふたりで対戦、協力プレイもOK

さらにゲームをオモシロクするのが、ふたりでできる対戦プレイと協力プレイのモード。

対戦プレイでは、どちらかが大きなブロックを消すと、相手の画面がそのぶんだけすこしずつ小さくなって、だんだんプレイしづらくなってゆくわけ。燃えるぜ～。でも腹が立つぜ～。友情にヒビがはいるぜ～。実話だぜ。

協力プレイのほうは、ふたり仲よく消しましょ、という正反対のモードだ。



▲自分がブロックを消すほど、相手はどんどん不利になってゆく。この弱肉強食のオキテが、対戦モードのルールなのじゃ。やればやるほどハマっていくぞ！

▼大好評RPGがロッパーにお目見え！

サーク

アクションRPGの傑作が、ファンの熱い要望にこたえて、ロッパー版で登場。

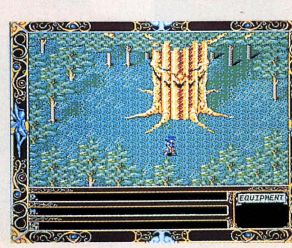
●マイクロキャビン☎0593-51-6482／8,800円(税別)



ボスキャラのスムースな動きにビックリ！

本誌３月号でお伝えした『サーク』のロッパー版の続報が、ようやく到着。今回届いたのは、このボスキャラたちのグラフィック。さすがロッパーだけあって、とってもクリアなものに仕上がっているぞ。

さてつぎに、ゲームの内容に関する情報だけど、じつはシナリオが98、88版よりバージョンアップされて、さらに緻密になったんだ。それに加えてアクション部分も、ボスキャラの攻略法が変化するなど、いろいろいじってあるみたい。う～ん、はやく製品版をプレイしたいなあ。



▲ひときわ強くなったボスキャラ！

水竜出現！

▲この水竜はくねくねと、キモチ悪いくらい動きまくるのだ

パステルカラー3D・RPG

グランディフロラム

●コムパック☎03-375-3407/7,800円(税別)

ふんわりとした不思議な感触をもったRPGが、コムパックから発売された『グランディフロラム』。これはロッパーオリジナルの3D・RPGなのだ。

妖精の世界をさまよってみよう

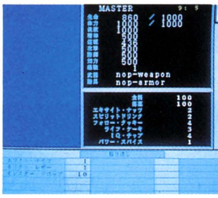
グランディフロラムとは、平和を愛する妖精たちの故郷の名前だ！ その理想郷が、いつからかバランスを崩しはじめたとき、この物語がはじまる。

ゲームの中で特徴的なのが戦闘システム。戦闘中に「テンション値」というパラメータが表示されていて、リアルタイムで変動している。ここで相手のテンション値が低い状態の時に攻撃すると、より高いダメージを与えられるのだ。

ひと味ちがうRPGを楽しみたい人に！



◀建物のドアを開けたら強そうな女の人がいたぞ



◀これはキャンプモード中の画面



▲樹木に接触すると、妖精に合うことができるのだ

ノベルウェアシリーズ最新作！

闇の血族

●システムサコム☎03-635-5145/8,800円(税別)

システムサコムから、ロッパーオリジナルのミステリーアドベンチャー“A.D魅由(ミュー)シリーズ”の第一弾が登場するぞ！

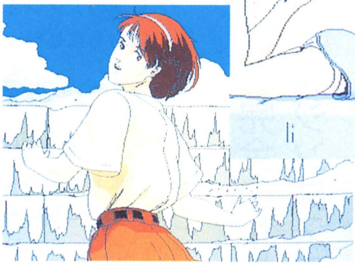
美少女名探偵の初事件

魅由はファッション関係のデザイン・スタジオに勤めている新人A.D（アパレル・デザイナー)。その魅由のまわりで、奇怪な連続殺人事件が発生した！ いま華やかなファッション界の裏側で、いったいなにが起こっているのか？ 超能力を持つ（らしい）魅由は、その力を使って事件の解明にのりだすが……。

超能力、美少女、ファッション業界、そして連続殺人事件というユニークな題材を盛りこんだシナリオは、かなり楽しめそう。それと、なんとなくクリスタル（死語）なタッチのグラフィックも、いままでのロッパーにはなかった新感覚なタイプ。期待度◎ってとこかな。

▶美少女・魅由ちゃんの生活を、ちょっとのぞいてみようか……





◀スタイリッシュな魅由のファッションにも注目しよう

出張♡福袋

天九牌

中国風ドミノでヌギヌギ

●タケル事務局☎052-824-2493/3,600円(税込)

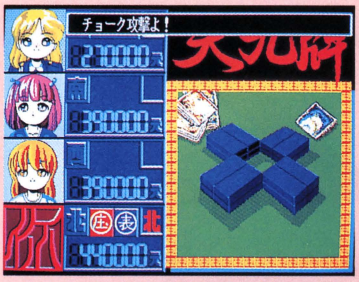




▲▶ああ、美少女たちを脱がしまくる、この快感！

「中国四千年の歴史が生んだ究極のテーブルゲーム」というなにやらスゴそうなソフトなんだけど、よーするに賭けドミノみたいなもんや（いいかげんな解説)。とどのつまりネーちゃんをスッポンポンまで脱がして……ま、ナニするかは本人の自由だけどね。

ちょっと変わっているのが、その脱がし方。勝負に負けた女の子が「ねェ〜ん、おカネかして〜ん」と甘えてくるので、そのときいくらあげる（貢ぐ、ともいう）かで、服を何枚脱いでくれるのかが決まるぞ。あ、ズキッときたぞ。そう、しょせんボクは、ゲームのなかでも「ミツグくん」だったのね…。



▲とにかく女のコたちを脱がせばよいのだ

PC ENGINE

アーケードの人気ゲームを完全に移植してくれるから、やっぱPCエンジンはスゴイ!

PCエンジン

SPLATTERHOUSE
スプラッターハウス



ついに『スプラッターハウス』がPCエンジンでプレイできる。ゲーセンで味わった感動(?)が自宅で再現されるのだっ!

●ナムコ☎03-756-2311／6,800円(税別)

なんたってキモチワリーッッ!

こんなゲームがほしかった。ゲーセンに『スプラッターハウス』が登場したとき、まさにこう思ったもんだ。それが、4月になったら家でプレイできるってんだから、オドロキだ。スプラッターファンには、やっぱりこたえられないでしょうねぇ。

で、一応どんなゲームか説明しておくと、ちょいとパワーアップありの、普通のアクションゲーム。このゲームはおもにビジュアルを楽しんでほしい。

●ストーリー紹介●

森の中で、リックとジェニファーを襲う突然の嵐。その嵐を避け、吸い込まれるように入ったのが、「スプラッターハウス」だった。気がついたときには、ジェニファーの姿はなく、リックは仮面をかぶった筋肉質の男へと変貌していた。"仮面の精"の導きを受けながら、ジェニファーを救うため、リックは館をめぐり歩く。

リックの使用凶器

強い武器から弱い武器を、左から右へ配列してある。たとえば、3面にしか出てこないものなんかもあるが、そういう武器は、その面の中ボス用ってことになっているのだ。まあ、どんな武器にしろ、素手よりゃーいいよね。

銃



なた



やり



石

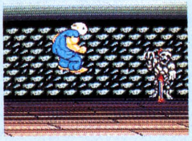


角材

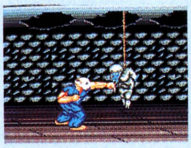


基本ワザは4種類

ジャンプ

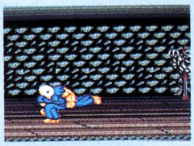


パンチ

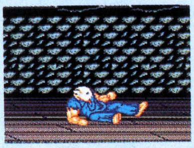


武器が拾えないこともある。そんなときは、素手で戦うわけよね。だから、ジャンプ、パンチ、キック、スライディングキックの基本ワザを確実にマスターしよう。ジャンプ、パンチ、キックはボタン操作ですむが、スライディングキックはちょっと難かしいぞ。でもこれが決まれば、通常のキックの2倍の破壊力だぁ。

キック



スライディングキック



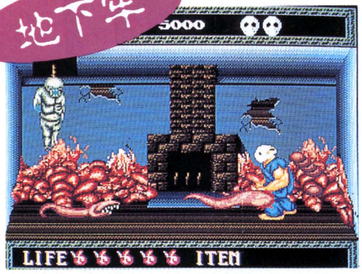
ステージごとにチェックポイントをおさえてみたい

まずは地下牢のシーン。暗くジメジメした地下室を脱出し、何だか不気味な通路を通り、暖炉のある部屋へ向かおう。とくに難かしいところはないが、壁にへばりついている敵が、たまにゲロを吐いてくるので気をつけよう。このステージのボスは、ケッコウ楽勝。

第2のステージは屋敷の別館。地下牢を突破し、屋敷の中へと入るのだ。ここでは、上から落ちてくる首吊りの男に注意。場所を把握してないとダメージをくらうぞ。その後、地下水路を通ってメインルームへ。あらあら、敵なんかいないじゃん！　と思ったら、そこに置いてあるイスとかナイフそのものが敵。ポルターガイストってわけ。ここをクリアすると、つぎの面だ。

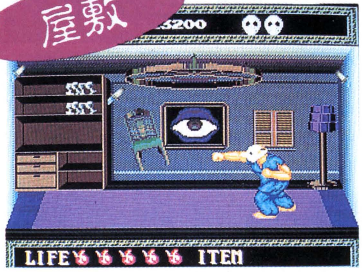
いよいよ3面へ。別館を抜けると激しい雨が降る森林だった。林では、死肉をむさぼる犬や水たまりが敵。この水たまりってのがくせもんで、ジャンプしそこねてはまっちゃうと、大きな手が出てきて、拷問面へと連れて行かれてしまう。要注意だね。で、そこから先に進むと、両手にチェーンソーを持ったボス“ピギーマン”と対決だ。

地下牢



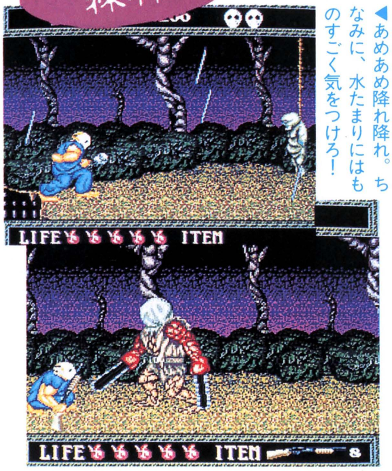
▲地下牢のボス“ボディーイーター”。いわゆる人食いヒルってヤツだ。体を左右に振り、ひたすらパンチしていれば楽勝だ

屋敷



▲屋敷のボスは、メインルームにひそむ霊“ポルターガイスト”である。イスを倒すのは簡単だが、ナイフがちょいと難しいぞ

森林

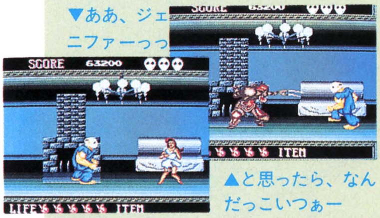


◀あめあめ降れ降れ。ちなみに、水たまりにはものすごく気をつけろ!

▲降雨の森林では、両手にチェーンソーを持った“ピギーマン”がボス。銃がないと、はっきりいって勝てないぞ

ああ！愛しのジェニファーよ!!

離れ離れになってしまった、愛しのジェニファー。ついに彼女と、感激の再会だぁ。が、しかし、ゲームはそうスイートじゃなかった。喜びもつかの間、愛しの人はみるみるうちにバケモノに変身し、リックを襲ってきた。



▼ああ、ジェニファーっっ

▲と思ったら、なんだっこいつぁー

アーケードと比較

ドットはほとんどモンダイなし。アーケード版より落ちるとしたら、やっぱり色数だよね。でも、おうちでできるんだから、色くらいかんべんしてやってちょうだい。

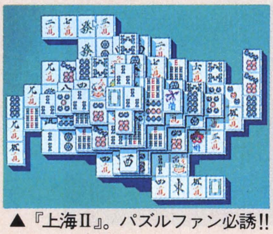


▲これはアーケード版の画面

4月の新作 Line Up

基本的にPCエンジンのソフトってのは、アーケードやパソコンなどからの移植ゲームが多いんだけど、今後も本当に本気でファンが望むようなゲームの移植ってのをやってほしいよネ。やっぱりユーザー第一に考えてほしいと思う今日この頃なのであります。ではでは、今月の新作紹介だっ!!

ソフト名	メーカー名	発売日	価格	ひとことコメント（Ⓒは CDロム版）
スプラッターハウス	ナムコ	4/3	6,800円	今月のイチ押しアクションゲーム
魔動王グランゾード	ハドソン	4/6	6,500円	横スクロールの痛快アクション(SG用)
サイコチェイサー	ナグザット	4/6	5,800円	マニア向けのシューティングゲーム
上海II	ハドソン	4/13	未定	おなじみのパズルゲーム！　楽しみ Ⓒ
ネクロスの要塞	アスク講談社	4/20	6,800円	人気キャラ使用のロールプレイング
青いブリンク	ハドソン	4/27	6,200円	アーケードでおなじみのドライブゲーム！
パワードリフト	アスミック	4/13	未定	手塚治虫原作アニメのシューティング
バルンバ	ナムコ	4/27	6,800円	シュビビンっとシューティングなのだ
フォーメーションサッカー	ヒューマン	4/27	5,500円	サッカーの面白さを見事に再現！
スーパー大戦略　PCエンジン	マイクロキャビン	4/下旬	6,300円	ついに、あの『大戦略』がPCエンジンに Ⓒ
デス・ブリンガー	日本テレネット	4/末日	7,200円	パソコンから移植の3D・RPG Ⓒ
ULTRA BOX	ビクター音楽産業	4/予定	4,800円	楽しい情報いっぱいのディスクマガジン Ⓒ



▲『上海II』。パズルファン必誘!!

MEGA DRIVE

新学期の必需品は、なんといってもメガドライブ!? 今回も新作が盛りだくさんナノダ

メガドライブ



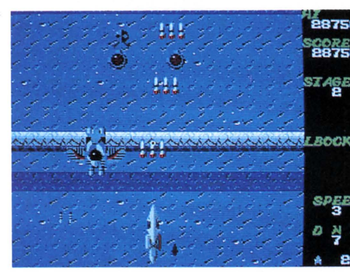
隠れた名作、カルト・ゲームの続編が、メガドラに登場！ 前作からさらに「進化」した『ダーウィン』だ。

ダーウィン4081

●セガ☎03-743-7447／4,000円(税別)

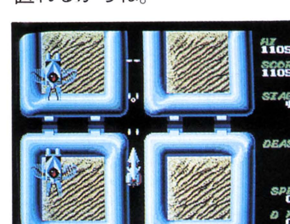
ダーウィンシリーズ最新作！

マイキャラのパワーアップを「進化」ととらえて、新鮮な驚きをもたらした〝ダーウィンシリーズ〟の最新作がこの『ダーウィン4081』。最初にアーケード版で登場した『ダーウィン4078』から通算４作目にあたる。4078からひとつずつ増えて4081、というワケで、ネーミングの由来はシンプルかつ深いんだ。進化（パワーアップ）していくと、武器の攻撃力はアップする反面、自機が巨大化していくために敵の攻撃に当たりやすくなってしまう。このジレンマって、ちょっと哲学っぽいね。アーケード用のゲームとしてもおかしくないほどのデキになっているぞ。

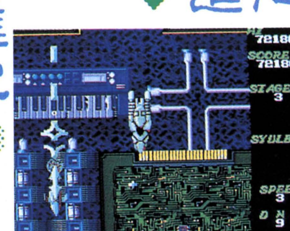

▲オプションでも連射も可能になる

パワーアップは21種類！

この『ダーウィン4081』のパワーアップはなんと全21形態。システムは、特定の敵を倒すと出現する「EVOL」を取ると１段階進化し、一定時間がたつともとに戻る、つまり退化する、というモノ。ある条件の時に、黒いEVOLの「B-EVOL」を取ると、突然変異を起こすんだ。また、地上の敵を倒すと出てくる「DNA」をストックしておくと、ミスしても次の自機はその数に応じて進化した状態からのスタートとなるんだ。内容はハードだけど、親切なシステムがウレシイ。早く立ち直れるからね。


◀いわゆる最弱の状態。EVOLを取ろう

進化


◀ノーマルなパワーアップ。けっこう強力だけどね

進化

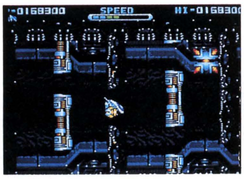

▲B-EVOLを取って突然変異！ 強いぞ

ウィップラッシュ

●セガ／5月発売予定／予価6,000円(税別)



かわいくてハードなシューティングゲーム!!


▲低音がきいたサウンドにも注目してほしい


▲こういうのって、すっごくキタナイと思う

ＳＥＧＡのオリジナルシューティング第１弾が、いよいよお目見えする。マイキャラは丸くってなかなかカワイイけれど、難易度はかなり高めに設定されている。前述の『ダーウィン』のほうがやさしいかも。内容は、ごく普通のパワーアップシューティングなんだけど、逆方向にスクロールするラウンドもあるから、あなどれないぞ。

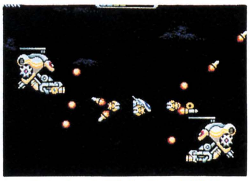
パワーアップがユニークだぞ！

このゲームでは、プレイ中に出現するパワーアップカプセルを破壊すると出てくるユニットを取ることでマイキャラが、パワーアップしていくんだ。それに弾を撃ち込むと、ユニット内の文字が Ｌ、Ｍ、Ｆ、Ｐの順番に変化していくから、欲しい武器の表示がある時に接触すると、その武器を装備できるんだ。ちなみに、Ｌはレーザー、Ｍがミサイル、Ｆがファイアボール、Ｐがパワークロウ（オプション）という意味になっている。そうそう、スピードはＣボタンで自分の好きなように設定できる。飛ばしすぎて激突、というのはみっともないぞ。

レーザー


▲破壊力が大きいし、いちばん使いこなしやすい武器だ

ミサイル


▲ボコボコと飛んでいく姿は、壮観。破壊力もわりとあるぞ

ファイアボール


▲入れたキーと反対の方向に飛ぶから使いにくいんだよね

パワークロウ


▲Ａボタン＋Ｂボタンでヨーヨーみたいに動かせる

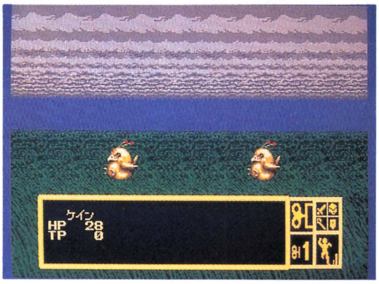
時の継承者 ファンタシースターIII

続報!!

●セガ／4月21日発売／8,700円

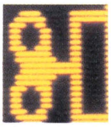
ファン待望の看板ＲＰＧの最新情報を入手したぞ。まずは、タイトルが、『時の継承者・ファンタシースターIII』に正式に決定したというコト。そして、戦闘時のコマンドが、前作とまったくちがったものになったということだ。コマンドは、大きく分けるとオート、ワンターン、マニュアル、逃げる、の４つ。「オート」は、もちろん全自動戦闘だ。だけどＡＩじゃないから、一度にパーティ全員に「戦う」の指令を出すだけだ。「ワンターン」は、最初の１ターンだけ「オート」にするもの。新しい敵の様子を見る時、役に立ちそうだ。「マニュアル」は、言葉のとおり、だれがどうするかを全て自分で決めたい時に使うコマンドだ。

戦闘システムに注目!!



◀初代『ファンタシースター』みたいなカンジになっている

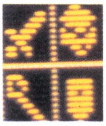
オート


▲パーティ全員が戦う！

ワンターン


▲１ターンだけオートに！

マニュアル


▲何をするかすべて決める

逃げる


▲足をバタバタさせるのだ

ストーリーは結婚式から

リーク王家の若き王子、ケイン＝サー＝リークは、王宮で自分が助けた記憶喪失の少女・マーリナとの結婚式を挙げていた。すると、どこからか怪物が現れて、マーリナをさらってしまった……。



▲こういうモンスターは、馬に蹴られて死んでしまうにちがいない

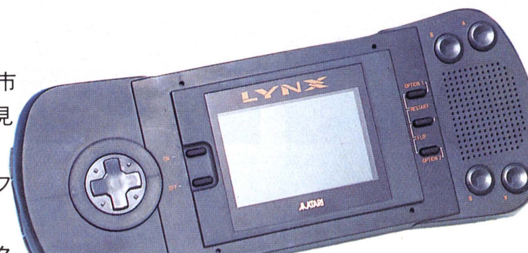
Spirits Label
スピリッツ レーベル

業界きっての老舗アタリ社が生んだ、小型LCD（液晶表示）ゲームマシン「LYNX（リンクス）」。この春からの新作ソフトと国内市場戦略は、はたしてゲームボーイを脅かすことができるか!?

LYNXの市場拡大へ、アタリが動いた！

昨年発売されたLYNXは、小型液晶ゲームながら拡大・縮小機能をもち、画面はバックライト付きカラーという優れたハード。しかし、一般的な人気はいまひとつだ。品不足・供給ルートの不備、そしてなによりもソフトの数がまったく少なすぎること、などがその大きな理由だろう。

さて、そんな状況下で、製造元のアタリジャパンがLYNXの市場定着へ積極的な動きを見せ始めた。去る3月2日、都内の発表会では新作ソフト28タイトルを一挙公開。さらに販促イベントを大々的に行うことなどもあわせて発表された。日本のゲームファンの対応が見もの。



▲LYNX本体。欧米と日本で年内に100万台出荷予定。29,800円(税別)

▼アタリジャパンと販売元ムーミンの発表会



ソフトラインナップ

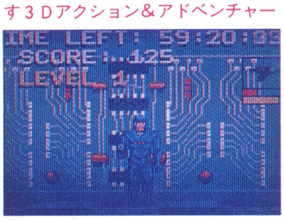


ガントレット
◀マイキャラの職業は8種類。魔法なども使える

今回発表された28タイトル中、画面公開されたのは、左の『ガントレット』のみ。内容は、通信ケーブルを使って4人まで同時プレイが可能の「ダンジョンACT・RPG」という優れものだ。

下の4作品は、すでに発売されているもの。

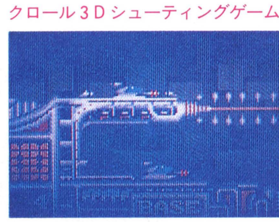
エレクトロコップ
▼誘拐された少女をコップが救い出す3Dアクション&アドベンチャー



ブルーライトニング
▼バルカン砲とホーミングミサイルを使って敵を倒せ！ 3D・STG



ゲートオブゼンドコン
▼スプライトパワーを生かした超スクロール3Dシューティングゲーム



カリフォルニアゲーム
▼BMX、サーフィン、スケボー、フットバックの4つが楽しめる



NEW DISK INFORMATION

今月紹介の作品は3本。どれも個性あふれるサウンドばかりで、じっくり聴けばその深さがわかると思うぞ！

交響組曲ドラゴンクエストⅣ～導かれし者たち～

●アポロン音楽工業　CD・CT・LP各3,500円

国民的人気のFCソフト『ドラクエⅣ』の音楽集。今回はオーケストラ版とオリジナル版の2枚がセットになっている。すぎやまこういち氏の指揮によるNHK交響楽団の美しい演奏が、ゲームの感動を呼び起こす。



▲ドラクエワールドのパワーは偉大なのだ！

G.S.M.1500シリーズ／S.C.I.

●ポニーキャニオン　CD1,500円

犯人の逃走車を追いかけ、ぶつけまくる破天荒アクションドライブゲーム『S.C.I.』の音楽集。曲は前作、『チェイスH.Q.』にひき続き、浅野孝巳氏が担当。今回は音声合成も収録なのだ。こいつはグレイトだよ！

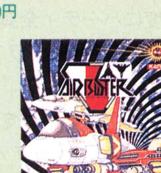


▲なんと海外版の音声も収録されているぞ！

G.S.M.1500シリーズ／エアバスター

●ポニーキャニオン　CD1,500円

カネコのスーパーシューティング『エアバスター』の音楽集だ。ゲームと同様のアップテンポのノリの曲が、PCM音源で響きわたる。作曲者自身の手によるアレンジバージョンも収録されているぞ！



▲ハイパワー&ハイテンポなサウンドだ！

※表示は税込価格です。

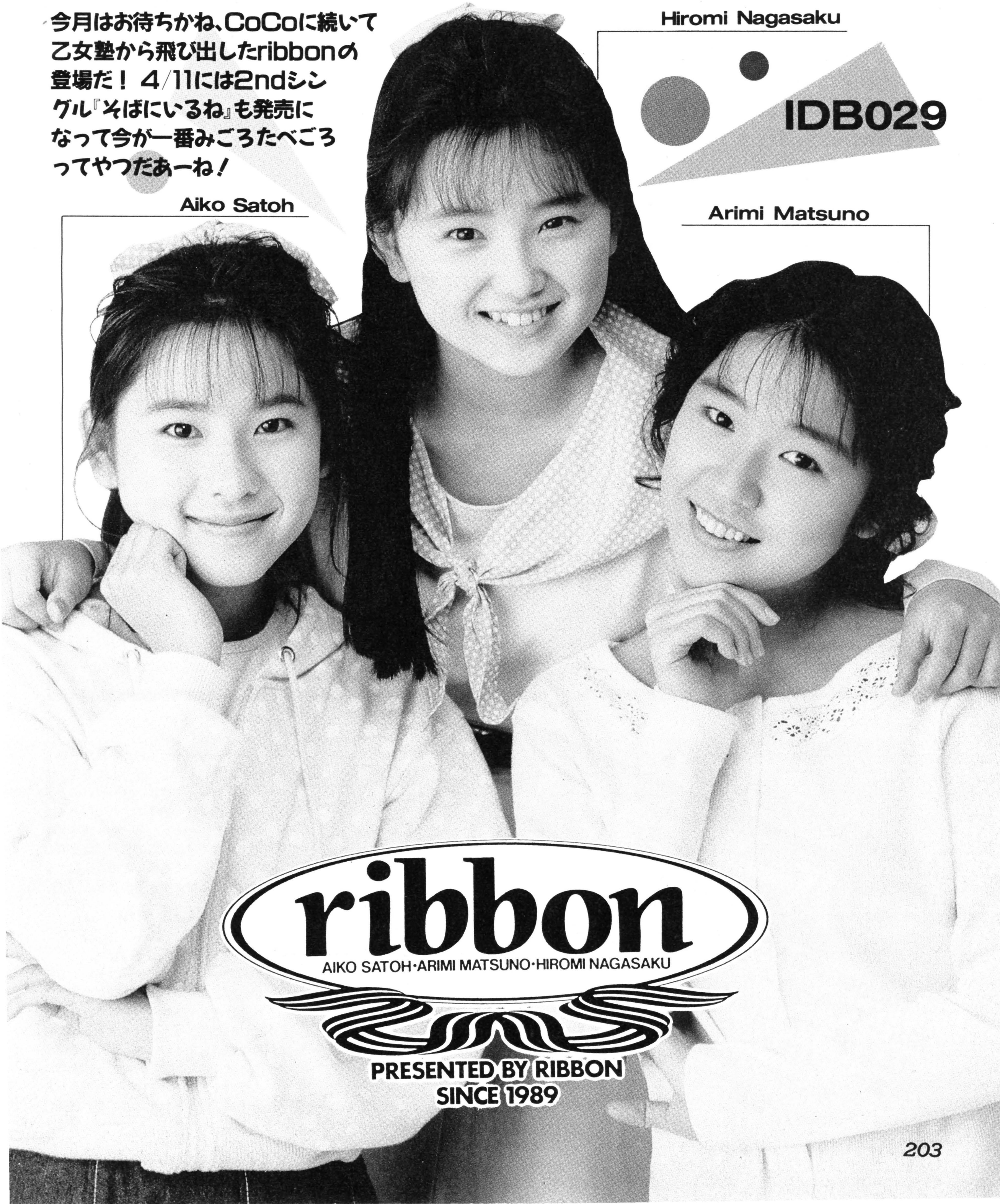
今月はお待ちかね、CoCoに続いて乙女塾から飛び出したribbonの登場だ！ 4/11には2ndシングル『そばにいるね』も発売になって今が一番みごろたべごろってやつだあーね！

IDB029

Hiromi Nagasaku

Aiko Satoh

Arimi Matsuno

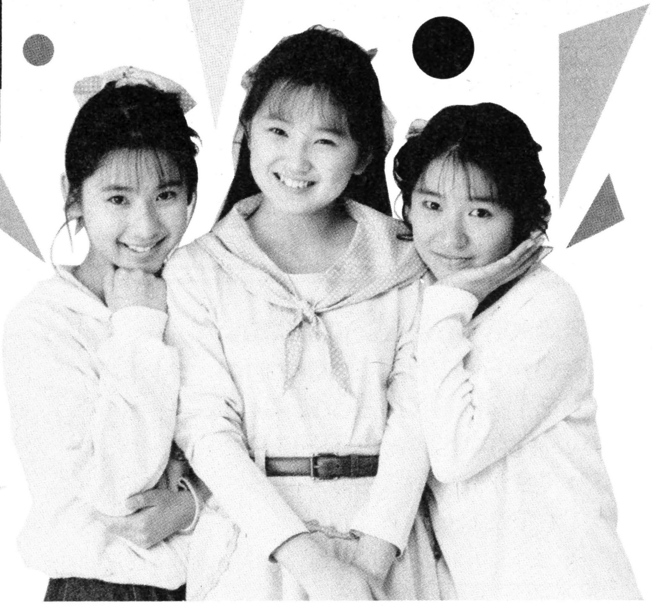


IDOL DATA BANK

♥IDB029♥

ribbon

来たゾ来たゾ〜!! 今月はとびっきりカワユイ3人娘ribbonの特集なのだ。個性たっぷりの彼女たちのおもしろさを、さらにグングンと掘り下げて紹介してあげよう。ビデオ&写真集の撮影で行ってきたハワイの話、新曲の話など、話題たっぷりだ〜!!





永作博美
●1期生●

ハワイでギャーギャー騒ぎまくっちゃった!

──正月にハワイへ行ったんだって?

「はい! 写真集とビデオの撮影で。すごいおもしろかったですよ。疲れてるくせになぜか元気に騒ぎまくってました。なんであそこまで元気なんだろうと言われるぐらいに」

──いったいなにやってたの?

「べつに……。ただ勝手に英語しゃべってみたりとか……(笑)」

──なんじゃそりゃあ!

「とにかく、外国に行っちゃうと、なぜかハイになっちゃうもんなんですよ。だから外人を見て"うわ〜 本物だ!"とか言ったりして……」

──はいはい、分かりました。ところで撮影はどうだったの?

「写真集は……恥ずかしいけどほとんど水着です。楽しく遊んでるのとか、大人っぽいのもあります。ビデオも遊んでる感じが強くて、ストーリーぽくなっててけっこう楽しめておもしろいですよ」

──なかなかのハワイだったわけね。

「はい。新年(ニューイヤー)の花火も見れたし、買い物もしまくったし……。でも、まだ買い足りなかったな〜」

ribbonの3人がお互いを語る

メンバーチェック!

さてribbonの3人に、お互いのコトをするどく紹介してもらったぞ。「人のことならいくらでも言っちゃえ!」とばかり言いたい放題言ってる奴も……って全員そうか(笑)。てなわけでVS形式! 3人の性格、これでわかった?



博ちゃん & あみちゃん

あみちゃんは私みたいに忘れ物しないし、しっかりしてる! でも神経質なんですよ。振り付けのときも、指の伸ばし方まできれいにそろえようとこだわるし。それから鏡を見るのが好きですね。この世界には必要なことだけど、でも多いと思う。私と愛ちゃんが見なさすぎるのかな?(永作)

博ちゃんはオッチョコチョイでちょっとルーズ。洋服とか買いに行くときも1時間待たされちゃう。A型の私はちょっとイライラする。でも今は理解してるけどね。それからけっこう考えてなさそで考えてる。愛ちゃんは考えてないけど(笑)。時々見せる表情が19歳を思わせたりする。(松野)

 撮影/岩瀬陽一　スタイリスト/奥田ひろ子　ヘアメイク/下端吉範(DROP)



典型的！神経質なA型人間です！

——神経質だと言われてるけど。
「まさにそのと〜り！　気にしだすと止まんないの。約束の時間とかでも遅れるのがヤだし、待たされるのも好きじゃないけど、待たせるのはもっとイヤ！　10分前には必ずいるし、学校でも忘れ物はしないの」
——そんなこっちゃ、ribbonというグループでやってくのは大変だろ〜に。
「そ〜ですね。振り付けでも3人きれいにそろってないとイヤだし、いろいろ細かいことにこだわってひとりだけ悩んだりして……」
——あとのふたりはB型だっけ？
「そう。だからすごく楽天的！　博ちゃんに相談ごとしても“い〜んじゃない、それで”で終わっちゃう。そういう性格っていいな」
——ま、A型にはA型の良さがあるから。ところで、新曲のことちょっと聞かせて。
「春にピッタリ。女の子の揺れ動く気持ちを歌いあげています。『リトル☆デート』のときより進歩してて、3人ともきれいな声で歌ってますよ。それから5月末にはアルバムが出ます。すごくいい曲ばかりなので期待してね」

最近、地が出るのが怖くって……



——アメリカが好きなんだよね。
「とくに人が好きなんですよ。おもしろいし。人が街角とかで気軽に声をかけてくれることがあるでしょ。それに西海岸なんか気候がよくて住みやすいし」
——10年後には住んでたりして。
「う〜ん、でもアメリカ行ったら、今度は違う国に行きたくなるかも。いろんな国を見て視野を広くしたいんですよ」
——探究心旺盛だね。この世界に入ったのもそれがあったからじゃないの？
「けっこうつながりありますよ」
——それにしても、よくしゃべるようになってきたね。
「最近、地が出てしょ〜がないんです。乙女塾入ったばかりのころは誰ともしゃべれなかったのに……。慣れるのに時間かかっちゃうんですよ」
——ラジオとか聴いていると、モロ、地が出てきてるし。
「出し過ぎて困ってます。今、抑えようと必死で。誰かに言われた訳じゃないけど、アイドルのイメージというのがありますから。このままいくとお笑いに行くんじゃないかと不安で(笑)」



あみちゃん & 愛ちゃん

愛ちゃんは無表情だから、人の話をほんとに聞いてるのかなと思う。ちゃんと聞いてるみたいだけどね。でも不安だから確認しちゃう。「愛ちゃん分かった？」って。ほっとけないの。ふつうひとつ下って同い年っぽいんだけど、愛ちゃんはどうしても年下って感じがしちゃうんだよね。(松野)

あみちゃんって、い〜っつも鏡見てる。そして見てるだけならまだしも、ブツブツひとり言を言ってる。「髪が変だな〜」とか「もっと目が二重になんないかな〜」なんてね。性格的にはすごい神経質！　私なんか典型的なB型でさっぱりしてるでしょ。見習いたいと言ってるほどだもん。(佐藤)

愛ちゃん & 博ちゃん

博ちゃんを初めて生で見たとき、“TVで見たときより目があるんだな〜”ってビックリした。高校卒業して、19歳なんだよって聞いた時もビックリしたし。だってそう見えないでしょ。しゃべってると同年代という感じ。博ちゃんが私に合わせてんじゃなくきっとレベルが同じなのね(笑)。(佐藤)

愛ちゃんはハイ！　3人ともハイだけどとくにすごい、おもしろいし元気だけど……忘れ物するし。私も多いけど愛ちゃんもするんですよ〜。それから人の影響を受けやすい。そまりやすいっていうのかな？　ハワイでもすぐ英語を使いたがるし、1回覚えたモノマネは何回でもやるしね。(永作)



ribbonの もしも…大座談会

いつもの『もしも…インタビュー』を今回は座談会方式でやってみた。さて、どんな話が飛び出すやら！

悪いことをしても捕まらないとしたら?

愛子「いろんな人の手紙を全部持ってっちゃう」
博美「(余裕で) 小さい、小さい」
有里巳「デパート行って洋服とかごっそり持ってきちゃうとか」
愛子「いいかもしれない、それ！」
博美「あまい！ 私だったら銀行強盗」
有里巳「そこまでするかぁ(笑)」
博美「どうせやるんだったら大きいことやったほうが得じゃない」
有里巳・愛子「そりゃそ〜だけどさぁ」
有里巳「それ考えたら、愛ちゃんの手紙持ってっちゃうのってかわい〜ね」
愛子「でしょ。私、ちっちゃいころやったことあるの」
博美・有里巳「なにそれっ！(笑)」
博美「実際やるのよね愛ちゃんは。人んちのベル押して逃げたとか」
愛子「あっ、それってこの前やったよ」
有里巳「おいおいおい……」
愛子「この間はねぇ、友だちと一緒に学校の近くの家のピンポンを鳴らして逃げちゃった。スリルあるよ〜」
有里巳「ふだんもこ〜なのよね愛ちゃんは……」

男になったらなにをしてみたい？

有里巳「夜遊び」
愛子「あまいな〜……」
博美「立ちション!!」
（3人そろって大爆笑！）
愛子「そ、それだけは言っちゃあ……」
有里巳「だから ribbon はこういうイメージになってくるのよ博ちゃん」
博美「じゃあ、ribbon らしいのを考えるよ……」
愛子「電車で股開いて座る」
有里巳「オバタリアンになれば自然にできるって」
愛子「私はできません」
博美「なに言ってんの愛ちゃん！」
愛子「お、怒んなくても……」
（爆笑!!）
有里巳「どっちにしても下ネタから離れられない」

ケンカっぱやかったらど〜する？

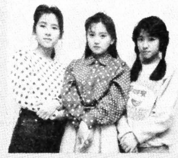
有里巳「強いってことでしょ……」
愛子「ガキはしょんべんして早く寝ろと言ってみたい」
博美「アッハッハ!! それいいっ!!」
愛子「年上から言われると傷つくよ」
有里巳「なにか言うより無言で殴るってのはどう？」
博美「そ〜ね〜。思いっきり取っ組みあいのケンカってしてみたいね」
有里巳「女の子のロゲンカって、途中で涙出てきちゃうからキライ」
愛子「私は口でガミガミ言って、精神的に相手をいたぶる！」
博美・有里巳「愛ちゃん!!」



ribbonはみだしTALK

① 裏ribbonとは?

裏ワザならぬ“裏ribbon”。この単語を㊞が聞いたのはコンプの兄弟誌『マル勝ファミコン』のドラクエⅣ企画でribbonを取材した時。詳しく聞いてみると、ビシッとキメてる時が“表ribbon”で、ハチャメチャでハイになってる時が“裏ribbon”なんだそ〜だ。「別に意識はしてないけど、撮影とかでキメる時、空き時間とかはしゃいでいる時の差がribbonの場合、極端なのかなぁ。でも私たちが明るければ周りも明るくなるでしょ」とあみちゃんが説明してくれました。ふみふみ、でもさ、ふだんのribbon、どう考えても“裏ribbon”なんだよね。まあ、それがribbonの特徴なんだけど。ちなみにいつもニコニコの博ちゃんは、下の“表ribbon”の撮影の時、マジな表情が1秒ちょっとしかもたなかったのだ。いったいなにが博ちゃんをそうさせているのか？


⬆表ribbon


⬆裏ribbon

② クイズに答えてテレカをもらおう

新曲のC/W『Circus Parade』のイントロに収録されているribbonの3人の雑談の正解と住所、氏名、年齢を官製ハガキに書いて4月末日迄に、〒102 千代田区九段北3-3-5㈱ポニーキャニオン渡辺制作部「ribbon“ひとりごと(?)当てクイズ”コンプ係」まで。抽選で20名にテレカプレゼント。


▲この雑談はレコーディング中の雑談をかくし録りされてたそうだ

チャート式

CoCoのときも大好評!!

ピッタンコ相性テスト



イキのいい乙女が3人も!! うーん、どの娘にしようか迷っちゃう。そんなときゃチャート式の相性テストで占ってみるのがイチバンこっつーもんさ!!

START

YES ➡
NO →

タイトスカートより フレアスカートのほうがいい

冬のスキーより 夏の海が好き

目玉を失うより 口を失った方がいい

生まれ変わるとしたら マンボウより ナマケモノがいい

"Mr.レディー" きれいなら女として認める

髪にメッシュを入れるなら 赤より金がいい

アメリカより ヨーロッパがいい

医者より弁護士の ほうがいい

コロッケより 栗田貫一のほうが モノマネがうまい





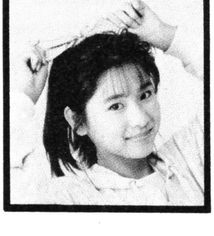
松野有里巳



永作博美



佐藤愛子



寸評

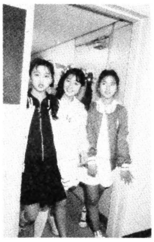
どうだった? 希望どおりの相手のトコに行けたかな。でも性格的には、チャート先の相手がキミとピッタンコってことなんだぞ。ま、これはあくまでも遊びだから真剣に考えないよ〜にね。(えっ? んなこたぁ分かっとるって? 失礼しました) とにかく、みんないい子だから、どの子に行ったって安心ってやつさ。博ちゃんのオッチョコチョイも、あみちゃんの神経質も、愛ちゃんの無限大の元気もみ〜んないい個性。できれば3人とも自分のモノにしたいもんだね!

ビジュアルインフォメーションコーナー

① TV

ribbonを生み出した『パラダイスＧＯＧＯ！』は３月で終了、４月からは『週刊スタミナ天国』(フジテレビで毎週土曜午後1:00〜2:30・東京ローカル）が新しい活躍場所となります。もちろんCoCoや乙女塾も出演するぞ。and、『グッドモーニングジャパン』(フジテレビ系で月〜金朝7:00〜7:45）にもコーナーでribbonが出る予定だからチェック！

今回はribbonをおっかけフジテレビの『パラダイスＧＯＧＯ！』の取材をしてきた時の写真を一挙公開！



◀"行くよ"のかけ声と共にスタジオに向かう３人





◀この日はゲストとしてスターライトエクスプレスのロンドン娘が登場。全員に配られた甘酒を説明する永作＆松野。はたして英語は通じたのかな？

撮影／江尻宏明





◀▼「パラＧｏ」水曜日名物"おっぺけ〜"。ペケにならないように真剣に問題を聞くribbon。愛ちゃんがつけてるのは１回休みのマスクだ





▲▼新曲のＶＴＲ録り。収録の合間にも３人は振りつけの確認などをしてた

② ラジオ

ニッポン放送系の『ハートにribbon』(放送時間は右表参照）は、ribbonの３人がおもいっきり地で勝負しているトーク番組。３人が同時にしゃべると「誰が誰だかわからな〜い」現象がおこっちゃうこともしばしば。コーナーでのお薦めは『ミラクルファンタジー』。占い師マギー・フレンズ先生と３人がリスナーの前世などを占うコーナー。３人とも占いは「信じる」ということで、最近は個人的なこともまとめて覚えておいて先生に会った時に相談してるそうだ。

放送局	曜日・時間帯
ニッポン放送	日曜22:00〜22:30
札幌STVラジオ	土曜23:00〜23:30
東北放送	土曜23:30〜24:00
東海ラジオ放送	日曜22:30〜23:00
朝日放送	日曜22:30〜23:00
中国放送	土曜23:00〜23:30
九州朝日放送	土曜23:30〜24:00



▲ラジオだと、つい言わなくていいことまで言っちゃって、あとで後悔することもあるそうだ



▼放送作家さんと進行の確認をする３人



▲あい「私、ミキサーになる」
ひろ「ほら、じゃああそこのマイク片しなさいよ」
あい「私、下積みはしないの」
ひろ＆あみ「わがままあ〜」

③ 新曲『そばにいるね』

４月11日発売のribbonの新曲『そばにいるね』(作詞／三浦徳子、作・編曲／後藤次利）はアニメ『トンデケマン』の主題歌にもなっているぞ。Ｃ／Ｗ曲は『Circus Parade』。両方ともノリのいい曲なので、是非聴いてみてね。1st アルバムも５月下旬発売予定。



▲新曲『そばにいるね』(作詞／三浦徳子 作・編曲／後藤次利）C／W曲は『Circus Parade』

④ VIDEO＆写真集 in HAWAII

ハワイで撮影してきたビデオと写真集が発売になっているよ。ビデオはストーリー仕立てになっていて、内容も、おもしろく仕上がっているので、まだ買ってない人はすぐに買うべし。写真集もフジテレビ出版より発売中。



▲写真集『リ・ボ・ン』。980円(税込)



▲ビデオ『ribbon FIRST WAVE』。収録時間40分。定価4500円（税込）

⑤ ファンレター宛先etc.

ファンレターの宛先は〒162 東京都新宿区若葉１−６フジパシフィックエンタープライズ内「ribbon○○ちゃん」まで。

それと、次号から初まるデータバンクの新企画の１回目にも登場してもらう予定なのでお楽しみに。

ribbonからのプレゼント

さて、ribbonからのプレゼントを順に説明していこう。まず３人がそれぞれ選んでくれたサイン入りグッズは、博ちゃんがチームデミ（文具セット）、あみちゃんがクッション、愛ちゃんが折りたたみ傘でこれは各１名。他に、サイン入りダイアリーが３名、ribbonオリジナルグッズとサイン色紙はそれぞれ10名にプレゼント。希望者は巻末ハガキ（官製ハガキでも可）に希望の賞品（手帳の場合、希望の色も記入）を書いて応募してね。〆切は５月７日消印有効だよ。



折りたたみ傘　１名
（佐藤）
チームデミ　１名
（永作）
クッション　１名
（松野）



ribbonオリジナルグッズ 10名

ダイアリー　３名
- 永作…黒
- 松野…赤
- 佐藤…青

サイン色紙　10名

iDOL Data Bank





	永作博美	松野有里巳	佐藤愛子
本名	永作博美(ながさく・ひろみ)	松野有里巳(まつの・ありみ)	佐藤愛子(さとう・あいこ)
ニックネーム	ひろちゃん	あみちゃん	愛ちゃん
生年月日	昭和45年10月14日	昭和48年2月13日	昭和48年10月22日
星座	てんびん座	みずがめ座	てんびん座
血液型	B型	A型(orO型)	B型
出身地	茨城県	東京都	東京都
サイズ	身長157cm、体重45kg バスト81cm、ウエスト60cm、ヒップ81cm 足の大きさ23cm	身長157cm、体重46kg バスト79cm、ウエスト60cm、ヒップ84cm 足の大きさ23.5cm	身長158cm、体重46kg バスト78cm、ウエスト58cm、ヒップ86cm 足の大きさ23.5cm
出身校	'89春高校卒業	高校3年在学中	高校2年在学中
趣味	とくになし	踊ること、お菓子作り、食べること	いろんな写真を撮ること、音楽を聴くこと、映画を見ること
特技	とくになし	クラリネット、書道5段、エレクトーン すぐに寝れて寝起きが良いこと	井上陽水の歌まね、バトン
歌手デビューはいつ?	平成元年12月6日	平成元年12月6日	平成元年12月6日
ディスコグラフィ	★シングル★ 『リトル☆デイト』('89.12.6) 『そばにいるね』('90.4.11) ★ビデオ★ 『ribbon FIRST WAVE』('90.3.28)	★シングル★ 『リトル☆デイト』('89.12.6) 『そばにいるね』('90.4.11) ★ビデオ★ 『ribbon FIRST WAVE』('90.3.28)	★シングル★ 『リトル☆デイト』('89.12.6) 『そばにいるね』('90.4.11) ★ビデオ★ 『ribbon FIRST WAVE』('90.3.28)
TVドラマ出演歴	なし	なし	なし
CM出演歴	なし	なし	なし
どんな性格	のろまなのにおっちょこちょいで集中力がない	元気で明るくて笑いじょうご。でも泣き虫な私です	明るい、元気
自分の体で好きな所	おでこ	手の指、まつ毛	首
自分の体できらいな所	つめ	くせ毛	足
好きなファッション	ジーンズとかラフな服	ラフな服装	軽装(ジーンズなど)
好きなスポーツ	バレーボール	テニス、バスケットボール、ダンス	バレーボール
好きな動物	犬、ライオン	虫以外なら。動物はぜーんぶ大好きデス	犬、猫
きらいな動物	コアラ、ハムスター	とにかく虫! ちっちゃいのもギョエーって感じ	別にない
好きな音楽	とくになし	いっぱい聴きますよ。Discosong、尾崎豊、ユーミン、あとポップス系	洋楽が1番!
好きなアーティスト	小泉今日子、戸川純	とくにいないです	マイケル・ジャクソン、マドンナ、シンディ・ローパー
好きな食べ物	カレー、ヨーグルト、チョコレート	チョコレート、果物、サーティーワンのキャラメルリボン、漬け物、チーズケーキ、梅干し	焼肉、コーラ
好きな色	赤、紺、黒	茶系、紺、赤、紫	黒、白、赤
好きな絵	とくになし	心がなごむやさしい絵	風景
好きな場所	自分の部屋	北海道のようにのんびりした広い高原	アメリカ
尊敬する人	なし	おばあちゃん	いろいろ
理想の男の子	食べ物の好き嫌いがなくてごはんをおいしそうにたくさん食べる人、おもしろい人、やせてる人	やさしくてよく笑う人、守ってくれて、リードしてくれる人がいい	何でも一生懸命にやる人
きらいな男の子	優柔不断で不潔な人	不潔で優柔不断な人	何でも一生懸命にやらない人
よくみるTV	元気が出るTV、さんまのまんま、ねるとん紅鯨団、夢で逢えたら	パラダイスGOGO!、あっぱれさんま大先生、夢で逢えたら	とくにないです。
好きな映画	プリティ・イン・ピンク	泣ける映画(ちょ〜好き)、他にはBACK TO THE FUTUREとか	ネバーエンディングストーリー、恋しくて
旅行したい国	オーストラリア、ニューカレドニア、ヨーロッパ	スイスと北海道、あとアメリカ合衆国	アメリカ、フランス、スイス
占いを信じる?	すっごい信じる	はいっっ!	信じる
初恋はいつ?	小2	小2(ちょこっとの間でした)	小2
いちばん大切にしている物は?	今までのアルバム	ファンの子からもらったプレゼントとファンレター	ファンの人からもらった物
愛読書	なし	いろんな本を読むのでとくにないです。赤川次郎さんも好きです。	アニー
ライバルは誰?	なし	おしえてあ〜〜げない。ひ・み・つ	な・い・しょ
弾ける楽器	カスタネット	クラリネット、エレクトーン、ピアノ(ちょこっとだけ)、小・中学校で習ったたて笛	ピアノ
欲しい物	自転車	ファンレター	ピアス、車の免許
キスの経験	なし	小3の時に飼っていたネコの"ジョリンちゃん"と!	そんなのないよぉ〜
チカンにあったことは?	いっぱいある	中2の時。こわかった……	ある
結婚は何歳でしたい?	25歳ぐらいまでには	結婚ってしたいとまだ思わないデス	26歳
コンピュータをどう思う?	字の形や大きさがそろえられていいと思う	便利!!	むずかしい

IDOL DATA BANK

♪MELODY DATA♪

そばにいるね

作詞／三浦徳子
作・編曲／後藤次利
歌／ribbon

```
ｿﾊﾞﾆ ｲﾙﾈ            ribbon
@27T144L8Q8O5
<B4>E<B>C#<B2R8>F#<B>C#<B2R8R4>AG#A
G#F#EG#E2.R4R8EC#E4C#F#4.B4G#F#EF#4
EEC#EG#4F#2R4R8<B4>E<B>C#<B2R8>F#<B
>C#<B2R8R4>AG#AG#F#EG#E2.R4R8EC#E4C#
F#4.B4G#F#EF#4EEC#EG#4F#2G#AG#F#EF#4
F#4E4C#EG#G#4F#2R4R8G#4A4D#E2.R4<B>
C#4G#F#2R8C#4G#F#2R2G#AG#F#EG#G#4F#1
R4B4AG#4.E16F#16G#2G#BG#F#16G#4R16G#
F#4.G#F#4.R4F#ED#C#4G#4.G#4.E16F#16
G#2G#BG#F#16G#4R16G#F#4.G#F#4.R4F#E
D#C#2R4G#G#G#4G#G#G#4G#G#G#4BEF#1R4
R4R4R4R4G#G#G#4G#G#G#4G#G#G#4BEF#1R2
R4<B>F#E4R2R8
$
```

お知らせ　アイドルデータバンクの情報と上のメロディデータを管理するプログラムが欲しい人は、郵便局の郵便振替用紙の通信欄に、あなたのお持ちの機種名(88mkⅡ/88SR/88VA/98(2DD)の4シリーズのいずれか)を必ず記入し、口座番号　東京9-98863、加入者名「月刊コンプティーク編集部」まで代金950円〔税込〕（送料・DISK代）を送金してください。

「さっきから　変だヨ」
ちがう名前　また口にして
あわてては横を向いた……

「おかしいヨ　ちょっとね」
カフェ・オ・レのカップ
テーブルに置いたまま
席を立つわ

目の前を走り出す
BUSに飛び乗り
アセってるキミを
ガラス越しに見た

キラリゆれて光ってるHeart
ねえ、淋しい
So, Cry なぜか街路樹が
ほら　ねえ、にじむわ

キミがくれた胸のリボン
壊れそうに燃えているわ

「サヨナラよ」　無理して
つぶやいた瞳　見つけたの
走るキミ　涙出そう

とりあえず次のStation
めざして
追いつくキミなら
KISSをあげるかも………

キラリゆれて光ってるHeart
ねえ、嬉しい
So, Cry なぜか街路樹が
ほら　ねえ、にじむわ

キラリゆれて光ってるHeart
ねえ、淋しい
So, Cry なぜか街路樹が
ほら　ねえ、にじむわ

キミがくれた胸のリボン
壊れそうに燃えているわ
キケンっ！



アイドルデータバンクからのお知らせ

① 音楽業界の疑問を募集！

アイドルがデビューするといろんなモノが発売されるよね。その代表的なものと言えばやっぱりレコード（CDなど）。その他、ビデオがリリースされたり、写真集が発売されたり。なかには自分で書いたキャラクターを商品として販売しちゃうことだってある。また、TVに出たりラジオに出たり、コンサートをしたり……。

そんなアイドルをとりまく出来事で、「不思議だな」とか「どーなってるんだろう？」とか思うことってない？ たとえば「レコーディングというのは発売日の何日くらい前にやるのかな？」みたいな。今回は、そんな「ふと思った疑問」を募集します。どんな些細なことでもいいので、「不思議だな係」まで送ってね。先月募集した「気になるコ」の調査依頼も引き続き受け付けてますのでよろしく！

② 7月号(6/8発売)表紙当てクイズ

さて先月から始まった表紙当てクイズ。これは2カ月先の表紙を当てればいいという単純明快なクイズだ。今回、予測してもらうのは7月号（6／8発売）の表紙を飾るアイドルだ。当て方はヤマカンでもいいしあれこれ予測を立ててもいい。とにかく目的は「正解すること」。正解者には抽選で3名に特製テレカをプレゼント。ハガキに予想されるアイドル1名（または1組）と予想の理由を書いて「7月号表紙当てクイズ係」まで応募してね。〆切は5／7だ。

「アイドルデータバンク」への郵便物（官製ハガキでのプレゼント応募含む）のあて先は、〒102 東京都千代田区九段南4−7−16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部アイドルデータバンク「〇〇係」まで送ってね。また企画の希望やご意見、ご感想もお待ちしてます。

はみだしVOICE

撮影の日に、ribbonの3人に配られた折詰に入ったお弁当。ふと気づいたらフタにしっかりと“あみちゃんの”とか“ひろみちゃんの”って名前が書いてあった。「なるほどなぁ〜」って思いながら愛ちゃんのを見ると“愛ちゃんのえさ”とか書いてある。書いたのは愛ちゃんではなくマネージャーのTさん。気がついた愛ちゃんは「ひどーい」って言っていたけど、ウケてました。偏食の博ちゃんも「最近だいぶ食べられるようになったんですよ」だって。

大江戸情報網



泣いても笑っても、“殿”様決定まで残すところあと1カ月。“2代目大江戸・ドリーム”を手中に収めるのはだれじゃ？ ♪ま〜だ間にあうぞ。時間はあるぞっ！ ドドンガ、ドン!!(この唄、知っている人いる？)

いやいや、今月は昇格者が多いこと、多いこと。ここにきて各コーナーともエンジンがかかってきた感じだネ。やっぱ、こうでなくちゃおもしろくないもんね。そんじゃ、各コーナーの昇格者の紹介といってみよう!!

まずは「おせ〜てあげる」。ここからは9名。毎回、コンスタントに昇格者の人数は多いんだけど、全体的にイマイチ情報が小粒なんだよね。一発ドッカーンとドデカ情報を期待してまっせ。つぎに「SLG宝船」からは8名。千葉県の山崎正男くんは『天下統一』のレポートを送ってくれた。総ページ数19ページ。しかも随所にイラスト＆マップを使用したわかりやすい詳細レポートになっている。キミをイッキに“侍”昇格にしよう。オメデトウ。「ひろばのコーナー」からは3名。新コーナーの“ザンゲの値打ちもないけれど”あてに、チクリ(!?)情報を送ってくれたのは埼玉県の久保晶人くん。まちがいはだれにでもあるのだから、そう厳しく言及しないように。お願いだから。

ではでは、来月の“殿”様発表をお楽しみに、待っててチョ!!

公布

左の者、侍とする

山崎 正男〈千葉県〉

特別賞

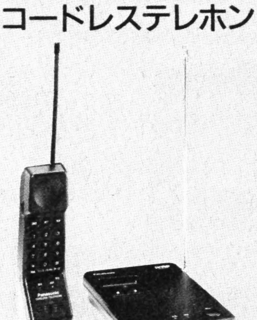
伊藤 成規〈山形県〉
金 寿彦〈東京都〉
小島 一悦〈静岡県〉
五十嵐 士郎〈愛知県〉
早乙女 秀麗〈滋賀県〉
山県 三郎〈広島県〉
佐藤 重行〈福岡県〉

以下、町人とする

帯川 淳一〈北海道〉
阿部 仁〈茨城県〉
久保 晶人〈埼玉県〉
遠山 智晶〈東京都〉
加藤 一郎〈東京都〉
仁井 健友〈神奈川県〉
佐藤 竹彦〈神奈川県〉
四ッ田 靖〈富山県〉
井上 智之〈岐阜県〉
朝岡 毅〈愛知県〉
八木 秀樹〈愛知県〉
藤本 しるす〈奈良県〉

殿の賞品はこれだっ!!

手軽に使える
コードレステレホン



◎大江戸身分制度

このコーナーは「SLG宝船」「おせ〜てあげる」「KEIKO組」「ひろばのコーナー」各コーナーに送られてきた情報のなかから、めでたく本誌誌上で採用された人たちに“町人”“侍”“代官”の称号(？)を与え、最終的には、年間を通じて、もっともエキサイティングな情報提供者“殿”を決定しようというシステムなんだ。これからの審査は、お茶の水教授、KEIKOちゃん、ひろコちゃんからなる“評定衆”による評定で決められる。賞品は以下の5点です。

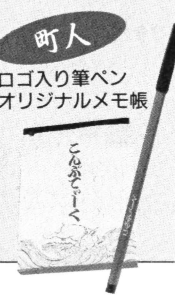
代官
ソニーウォークマン



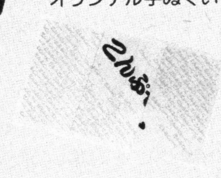
侍
ロゴ入りシステム手帳



町人
ロゴ入り筆ペン
オリジナルメモ帳

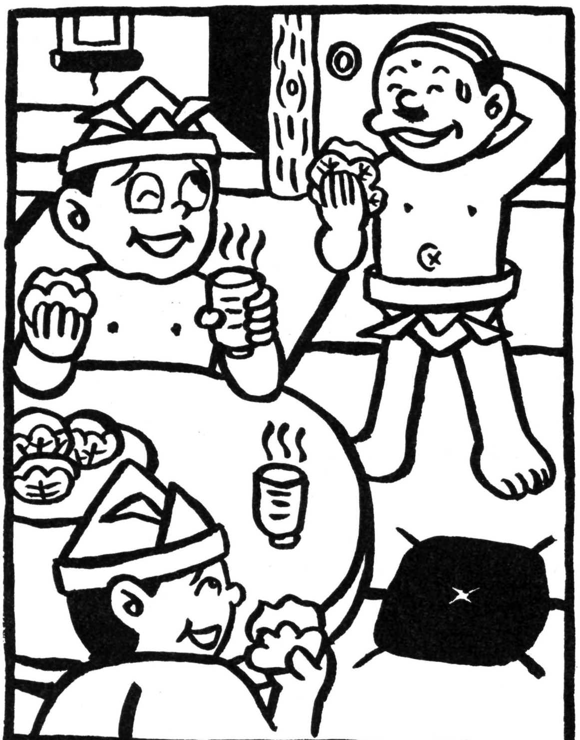


特別賞
オリジナル手ぬぐい



イラスト／相村嘉一

HARD PACK PAGE



『入学』『進級』『就職』と、何かと生活環境の変わることの多いこの時期、みんなお元気？　お祝いにもらったおこずかいを何に使おうか悩んだりしてないかな。そんなキミのために今月もハードパックページはハイテクグッズの新製品を紹介しちゃうぞ。ズームアップは『X68000』の新型を徹底解説。マックのコーナーでは本格派RPG『シタデル』を取り上げよう。

NEW PRODUCT 1 ハードディスクも内蔵 新型Dynaがお目見え

東芝ブックコンピュータ『J-3100GS021』498,000円『J-3100SS02E』328,000円

A4サイズパソコンの草分けといえば、東芝の『DynaBook』。電源を入れると、切った時の状態がそのまま再現されるレジューム機能、アメリカのベストセラーパソコン『IBM-PC』との互換機能など、ほかのノートパソコンとはちょっとちがった魅力が自慢。

他メーカーの追従も激しくなってきたからここらでちょっと引き離さなくちゃと思ったわけでもないんだろうけど、『Dyna』をシリーズ化してラインナップの充実を図る作戦に出てきた。

今回登場したのは、20MBのハードディスクを内蔵させた『DynaBook J-3100SS02Eモデル』と、CPUに12MHz80C286を搭載した『DynaBook286 J-3100GS021モデル』。もちろん021も20MBのハードディスクを内蔵している。

この東芝オリジナルのハードディスクがなかなか優れモノで、2.5インチで、超軽量に設計してある。だから、『02E』なんか本体の重量はたった2.8kgしかない。『021』でも3.6kgだ。この800gの重さのちがいは、ほとんどフロッピーディスクによるもの。『02E』の方は、残念なことにフロッピーディスクが入り込む隙間が見つからなかったとみえて、外付けになってしまったのである。サイズの方は『02E』が従来と同じ310×254×44mm、『021』が一周り大きい310×280×50mm。このサイズで286を搭載し、ハードディスクまで内蔵しているのは『021』が日本で初めて。

それと現行機種である『DynaBook J-3100SS 001モデル』に、欧米で販売しているホワイトタイプが発表されたのも見逃せない。『DynaBook』の魅力のひとつに「選べるDynaBook」っていうのが加わったね。

問い合わせ　☎03-454-3100



▲ハードディスク内蔵タイプなどラインナップが充実の『DynaBook』

 イラスト／スージィ甘金　価格はすべて税別です

NEW PRODUCT

2 倒れそうで、倒れない不思議な一輪車

キーエンス　ラジコン一輪車『ワンダーホイール』18,500円

最近一輪車に挑戦する人が増えているらしい。なんでも、バランス感覚が研ぎ澄まされて、感性豊かな人間に育つとかいうことで、親が子供たちを一輪車教室に通わせたりするらしい。

一輪車は、乗っている人間が体重のかけ方で微妙にバランスをとるんだけど、ここに、だれも乗っていないのに、リモコンを使ってバランスをとってやると、コロコロと倒れないで器用に走るホイールがある。キーエンス社の『ワンダーホイール』だ。ホラ、昔やってた「ワンダー3」っていうアニメに出てきたタイヤの乗り物にそっくりだよね（古いアニメなので、わかんなかったらお父さんにでも聞いてみてよ）。

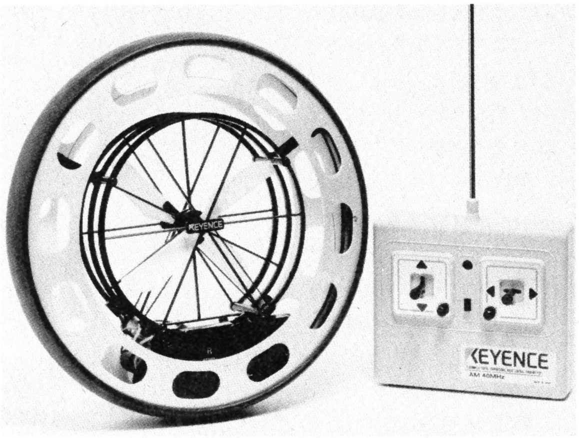
この『ワンダーホイール』は、左右にあるプロペラをリモコンで制御し、バランスをとりながら回転させる。このプロペラの回転によってホイールの傾きが調整されるわけだ。前進、後退、最小回転半径20センチ以下の旋回などの動きをコントロールできる。

肝心の姿勢制御用プロペラは軽量化のために、発泡スチロールでうすーく、かるーくつくってあるから、強く手で押えたりするとすぐ壊れちゃいそう。取り扱いには注意が必要だけど、予備が一組付いている。

この『ワンダーホイール』に初めて挑戦するときには、まず自立の練習から。まっすぐ立ててそっと手を離し、どちらかに倒れそうになるのをリモコンのバンクコントロールスティックの調節で倒れないようにするところから始めることになる。これができれば、走るのは意外と簡単にできるヨ。旋回も基本はバランスの取り方だからね。

自分で一輪車を乗りこなすのに比べれば、よっぽど簡単にできるから、ぜひお試しを。

問い合わせ　☎0726-84-0061



▲プロペラでバランスをとりながら走るリモコンホイール

NEW PRODUCT

3 絵も、地図も、ゲームもOK PC電子手帳発売

日本電気ホームエレクトロニクス　電子手帳『PC手帳ET』34,800円

電子手帳といえば、やれサラリーマンだとか、エグゼクティブだとかって、ちょっとオジンくさいんだよね。基本機能がアドレス機能とか、メモ機能、スケジュール機能だけってんじゃ、ソレもしょうがない。ボクたちはちょっと敬遠かなあ、と思ってたら、日本電気ホームエレクトロニクスがゲームやグラフィックなどに強い電子手帳を発売してくれた。

その名もなんと『PC手帳ET』。これはもちろん『PC-9801』シリーズとの互換性の高さからくるネーミングだ。『PC-9801』側では電子手帳用のオリジナルアプリケーション・ソフト、『マイソフト・ライブラリー』がそろっているし、ハード的には『PC手帳』と『PC-9801』シリーズを直接接続するためのアダプターセット『パソコンハンド』も用意されているなど、『PC-9801』シリーズとの関係はかなり深くとり交わされているようだ。

『PC手帳』のいいところはそれだけじゃない。電子手帳にはめずらしく160×64ドットの大画面を採用しており、似顔絵を入力できるモンタージュ機能やマップをつくるための簡易地図作成機能なども利用できる。

それに、いままで電子手帳に１番欠けていた「遊び心」ってやつを満足させるために、ゲームのほうも用意が整いつつあるというのだから、NECさん、なかなかやるじゃん！　噂によると、『対戦型テトリス』や『大戦略』も『PC手帳』用のICカードで提供されるとか。携帯用ゲームマシンとしても期待できそうだ。

34,800円という価格は、電子手帳としてはちょっと高いんだけど、『PC手帳』には価格に見合う価値がありそうだね。

問い合わせ　☎03-769-5600



▲大型画面を活かしたソフトが楽しみな『ＰＣ手帳』

NEW PRODUCT

4 電卓に英語をしゃべらせるなんて!?

大洋発條製作所　おしゃべり電卓『エイゴくん』4,800円

電卓なんて、結局どれを選んでもあんまりちがいがない。それじゃダメだ。ウチならではの電卓を発売しなくちゃ。きっと大洋発條製作所の開発担当者はそう考えたんだと思う。だって、しゃべる電卓をつくるなんてかなり大胆な発想だもん。それも英語でしゃべらせるなんて。

この英語でしゃべる電卓『エイゴくん』は、「12＋34」とキーを押すと、「ワンツー　プラス　スリーフォー　イクォール　フォーシックス」としゃべるんだ。音量はオフと大小の切り替えOK。答えをもう一度繰り返してくれるアンサーリピート機能付き。音声速度は４段階に調節できるから最初はゆっくり、慣れてきたら早く設定変更していくと聞き取りやすい。計算しながら数字の英語発音も上達するというこの電卓、右上にペンスタンドも付いて4,800円。いかが？

問い合わせ
☎06-746-2288



▲英語で読み上げてくれる電卓が登場

NEW PRODUCT

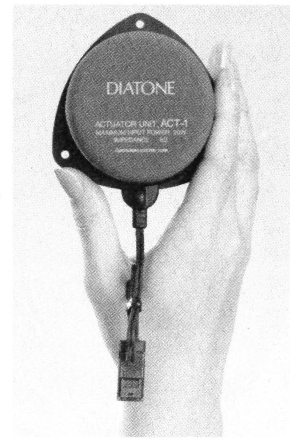
5 いつでもどこでもぺったりスピーカー

三菱電機アクチュエーターユニット『ACT-1』9,710円

三菱電機から、なんと〝スピーカーの素〞なるものが発売されちゃったんだ。コレは、超簡単にスピーカーがつくれる秘密兵器。本当は〝つくれる〞というのは正確じゃあない。だってコレはアクチュエーターといって、振動板を持たないスピーカーだから。机とか、タンスとか、本棚、壁など振動するものにぴったり貼り付ければ、それらを振動板の代わりにしてすぐ音を出せるというわけ。つくるというより、机をスピーカーに変えてしまう道具ってことだね。

両面テープさえあればぴたっと貼り付けて、スピーカーの一丁上がり。防水機能付きだから、お風呂や屋外で利用できるのも魅力的だ。最大許容入力は50W。

問い合わせ
☎0249-32-1220



▲貼ったところがスピーカーに変身！

NEW PRODUCT

6 省スペースでも実力派　新型ラップトップ登場

NEC　ラップトップパソコン『PC-9801T』548,000円～

20MHzの386SXを搭載した世界で初めてのパソコンが、日本電気から発売された。この『PC-9801』シリーズのニューフェース『PC-9801T』は、フタの裏側がバックライト付きの白黒液晶ディスプレイになっていて、その下からキーボードが出てくるラップトップタイプの外観。キーボードは本体から外れてケーブルの届く範囲でどこにでも置けるのがユニークだ。

肝心のCPUには、インテル社の386SXが使われている。これは『PC-9801LS』や『PC-9801RS』なんかと同じCPU。でも、『LS』や『RS』のクロック16MHzに対して、『PC-9801T』は20MHz。1.25倍処理速度が早いというわけだ。20MHzの386SXをCPUに搭載したパソコンは『PC-9801T』が世界でも初めてなんだって。

拡張スロットはふたつ付いているし、マウスのコネクタもある。最大メモリ８MBなど、操作環境はデスクトップ・タイプとほぼ同じものが実現できる。価格はFDD2ドライブ、メインメモリー640KBの『W2』が548,000円。ハードディスク40MB内蔵の『W5』が、758,000円。バッテリーには対応しないし、持ち歩くにはちょっと大きすぎるサイズ（364×460×120mm、重さ９kg）だけど、フタを閉じて机の横に立てかけておくにはちょうどいいサイズかな。

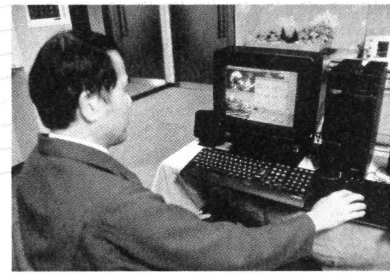
問い合わせ　☎03-452-8000


▲世界で初めて20MHzの386SXをCPUに搭載した『PC-9801T』

ZOOM UP

シャープ　パーソナルワークステーション
『X68000 SUPER HD』498,000円

人気のシャープ『X68000』に、本格的ウインドウシステム『SX-WINDOW』を搭載した新機種が登場！



▲マウスひとつで『X68000』をフル活用できる『SX-WINDOW』を搭載

シャープのパーソナルワークステーション『X68000』の最上位機種『SUPER－HD』が、6月1日に発売されるぞ。この『SUPER－HD』は、①「80MB、3.5インチハードディスクドライブ」を内蔵、②光磁気ディスクやDATメモリー、CD－ROMなどに接続が可能になる「SCSIインターフェイス」を標準装備、③本格的ウインドウシステム『SX－WINDOW Ver.1.0』を搭載、④BIOSの改良により、処理速度が従来機の約2倍に向上しているなどの特長を持っていて、ワークステーションとしての能力にさらに磨きがかかっているんだ。

また、『SUPER－HD』のほかに、現行の『EXPERT』シリーズ、『PRO』シリーズに変わる機種として、『EXPERT II』(338,000円、40MHD付448,000円)、『PRO II』(285,000円、40MHD付395,000円)が新登場する。両シリーズとも、処理速度が従来機の約2倍にスピードアップし、『SX－WINDOW Ver.1.0』を搭載しているのがうれしいね。

今回の新機種発表の最大の目玉は、なんといっても、全機種に本格的なウィンドウシステムの『SX－WINDOW』が搭載されたことだ。ウインドウシステムというのは、簡単な操作（たとえばマウスひとつ）で、コンピュータをコントロールするビジュアルインターフェイスで、DOSなどのコマンドを知らない初心者でも、コンピュータが使える便利なシステムなんだ。マウスひとつでディレクトリを調べたり、ファイルを実行したりするのは、現在使われているビジュアルシェルでもできるけど、『SX－WINDOW』の機能は、ビジュアルシェルよりもずっとすぐれている。『SX－WINDOW』は、マルチウインドウ、マルチタスク（疑似）の機能を備えていて、同一画面上で複数の作業を同時に行うことができるからだ。たとえば、ひとつのウインドウでシミュレーションゲームをプレイしながら、コンピュータ側のターン（待ち時間）に、ほかのウインドウで原稿を書くなんてこともできちゃうんだ。もちろんプログラムの起動なんかもマウスひとつでＯＫ。面倒なコマンド入力の手間はナシ。ウインドウシステムがあれば、今まで以上に快適で、能率的な作業環境が約束されるというワケだ。現行のDOS『Human68k』と『SX－WINDOW』をうまく使い分ければ、『X68000』の活躍の場はさらに広がるぞ。ただし、『SX－WINDOW』上で実行できるソフトは、専用に開発されたソフトだけで、現在、『Human68k』上で動作しているアプリケーションソフトやゲームソフトは、『SX－WINDOW』上で動かすことはできない。また、グラフィックデータやサウンドデータもそのままでは使用できず、『SX－WINDOW』用のデータ形式にコンバージョンしないと使えないので注意しよう。

なお『SX－WINDOW』のソフトは、単体で別売りされるので、現行機種のユーザーも安心するように。

このほか、周辺機器のニューラインナップもバッチリ充実。着脱可能な外部スピーカーによって、迫力のステレオサウンドが楽しめる『15インチ　ディスプレイテレビ』(115,000円)はじめ、595MBもの記憶容量を誇るデータの消去、再書き込みが可能な『光磁気ディスクユニット』(価格未定)、光磁気ディスクを接続するための『SCSIインターフェイスボード』(価格未定)、パソコン映像をビデオに録画して、CGアニメーションを気軽に楽しむことができる『ビデオ出力ボード』(価格未定)など、ノドから手が出る周辺機器が続々登場するぞ。

『X68000』の得意分野であるリアルな画像と音声を生かしたゲームも増えているし、この際ちょっとゼイタクもいいかもしれないね。

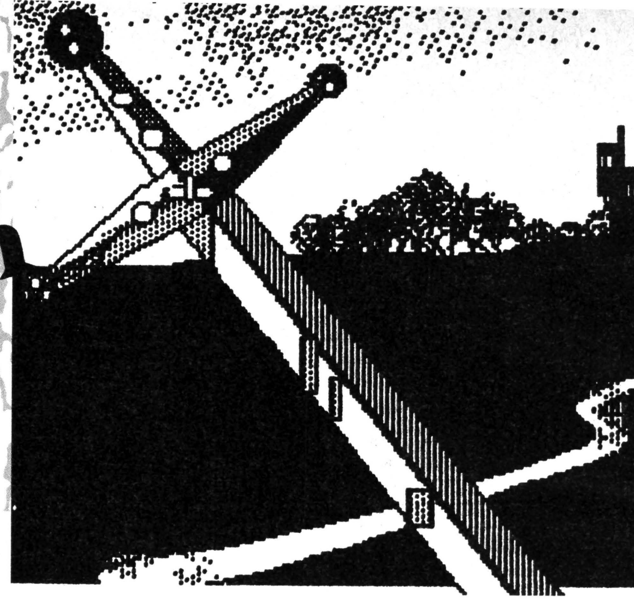
問い合わせ(03)260-1161



▶『X68000』の最上位機種『SUPER－HD』

Welcome to Macintosh

今月のWelcome to Macintoshは、本格派3DRPG『シタデル』が登場！キミはパーティを組み、地に没っした城の奥深く、レディ・シンドを救出するのだ!!



大地に埋もれた城塞の女主人をキミは助けることができるか



▲なぞをかけてくるゲートキーパー……うまく答えないと門は開かない

剣と魔法の世界でプレイするＲＰＧは数多くあるけど、この『CITADEL（シタデル）』もそんなＲＰＧのなかのひとつだ。画面もわりとオーソドックスな３Ｄタイプ。ただ、ほかとはちょっとひと味ちがった良さを持ってるゲームなので、ここでそれを披露しよう。

『シタデル』とは魔術師レディ・シンドが住んでいた城の呼び名で、その城がこのゲームの舞台だ。

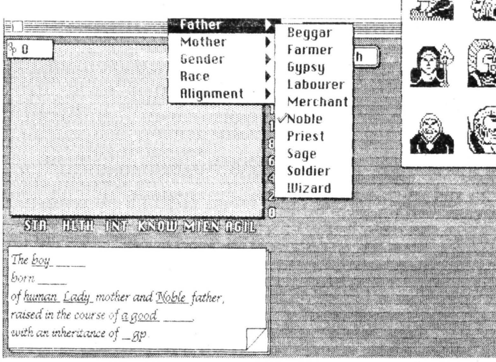
彼女は眼下の領地と村を治め、ひとびとは平和に暮らしていた。が、数十年前、マントをはおったひとりの男が現れて、城は地下へ沈められ、城の頂上にあった見張り小屋だけが地上に残された唯一の城への入り口となった。

さて、冒険者となるプレイヤーは、６人１組のパーティを組んでこの城に挑戦することになる。目的はレディ・シンドの救出。それによって富と名声を得ようってわけだ。

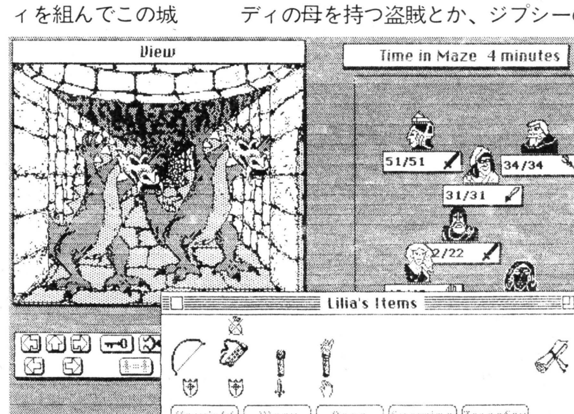
メンバーとなるキャラクターは、まず両親の職業、種族、性別、性格の５つの要素を決めてつくる。両親の職業はさまざまで、盗賊もあればジプシーや労働者、果ては貴族やらレディといったものまである。組み合わせによってキャラの持つパラメータや所持金が変わってくる。

キャラクターの職業は、戦士、騎士、妖術師、魔術師、牧師、祈禱師、盗賊、忍者の８種で、それぞれ戦士から騎士へ、妖術師から魔術師へ、牧師から祈禱師へ、盗賊から忍者へクラスチェンジが可能だ。もちろん、パラメータがそろってさえいれば、最初から上のクラスの職業につくこともできる。ただその場合、レベルアップにかかる経験値やお金も倍になるから、けっこうきついかもしれないけどね。貴族の父とレディの母を持つ盗賊とか、ジプシーの





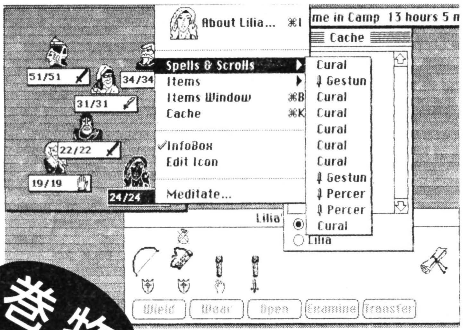
▲◀キャラは上のなかから顔を選ぶが、自分で書くこともできる



▲離れた敵も見える……けど、もうドラゴンはすぐ目の前まで来てしまった

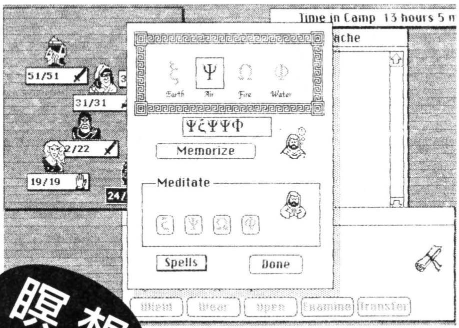
 イラスト／渡辺天留子 with Macintosh Plus & Comicworks

巻物



▲妖術師は、キャンプで巻物から魔法を覚える

瞑想



▲同じく牧師は瞑想によって４大元素を組み合わせて魔法を得る

父とレディの母親を持った女戦士なんてキャラクターもできて、しかもけっこう使えたりするからおもしろい。

そうこうやってキャラクターをつくってパーティを組み、必要なものを店で買ったらいったんキャンプへ向かう。キャンプっていうのは、キャラクターの装備の着けはずしや交換、隊列の変更、そしてあとで話すけど、牧師が瞑想をしたり妖術師が呪文を魔法の書に書き写したりするための場所だ。店で買った品物もすべて店から直接このキャンプへ運ばれるので、買い物の後には必ずキャンプに行かなければならない。ダンジョン内ではキャンプを張ることはできないので、注意が必要だ。

８つの職業のなかで、妖術師とその上級クラスである魔術師や、牧師とその上級クラスの祈禱師は呪文が使える。呪文には妖術師用とか牧師用とかの区別はないから、どちらも同じ魔法が使える。ただ、牧師系のキャラクターは瞑想によって呪文を覚え、妖術師系は魔法の書を使って覚える。この牧師の瞑想と妖術師の魔法の書が、このゲームでいちばん特徴的なところなんだ。

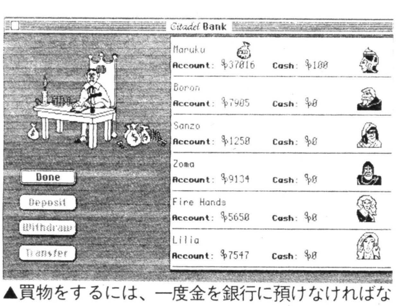
それぞれのキャラクターは、レベルによって決められている制限数内の魔法を覚えることができる。しかしこの魔法、一回使うと忘れてしまうから、よく使う魔法は『何回分か』まとめて覚えておく必要がある。

牧師は、大地、空気、火、水の４元素を瞑想によってつくりだし、その組み合わせによって異なる呪文を覚える。たとえば、大地と水を合わせるとかるい傷をいやす呪文、大地と空気と火の３つを合わせると敵グループに多少の傷を負わせる呪文、といった具合だ。レベルが低い内は同時に各元素をひとつずつしか瞑想できないが、レベルが上がるとふたつずつ、３つずつと増えていき、だんだん高度な呪文を覚えられるようになる。もっとも組み合わせのパターンは非常に多くなってくるので、有効な組み合わせを見つけることはなかなかできなくなっている。城の迷路に組み合わせのヒントが隠された場所があるので、それを捜すのも重要なポイントだ。また、牧師の魔法は瞑想によって得るものだから、他人に教えることはできない。

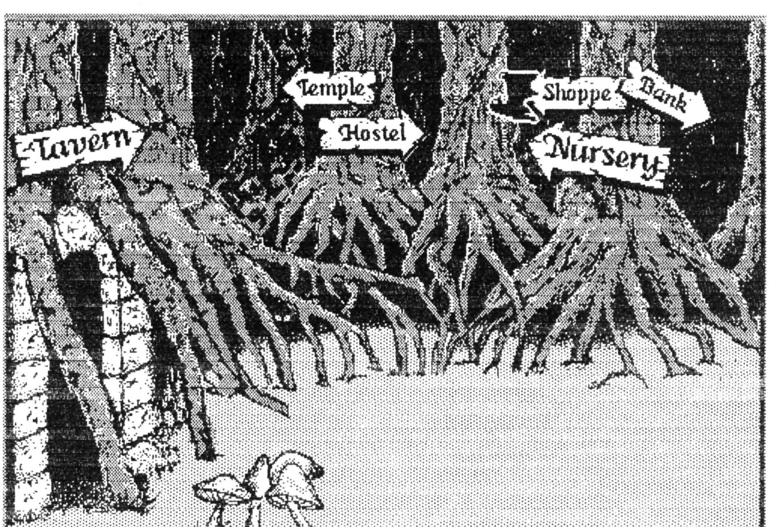
一方、妖術師は、魔法の書や巻物を読んで覚えた呪文を使う。魔法の巻物のほうは、一回使うと消えてしまう。魔法の書は城のある場所に落ちていて、最初からレベルごとにいくつかの呪文が書かれていて、何回読んでも書かれている呪文は消えない。妖術師はそれを読むことによって魔法を覚えることができ、新しい魔法の書かれた巻物から、魔法の書に写してあとで覚えることもできる。写し終わった巻物は消えてしまうが、魔法の書には残るので、また読んで覚えれば呪文が使えるようになるわけだ。

ひとつ重要なのは、瞑想したり、呪文を覚えたり写し書きするのに、かなりの時間が必要だということだ。キャンプは安全だが、城のなかでそんなことをしていたらたちまち怪物に襲われてしまう。その場合、牧師は瞑想した元素を忘れるだけだが、妖術師は覚えていた呪文を忘れてしまうから、魔法の書を手に入れる前だったら、大変な損害になる。注意が必要だね。

さて、呪文の準備ができたところで城へ向かうとしようか。そうそう、妖術師は魔法の書から白紙の巻物へ呪文を写してほかのキャラに渡すことができる。つまりそれを道具として使用すれば、だれでも魔法が使えるというわけ。便利だしょ？



▲買物をするには、一度金を銀行に預けなければならない。ＲＰＧの世界もクレジット社会なのだ



▲それぞれ看板をクリックすればそこへ行ける。左下の洞窟を選んだとき、冒険が始まるのだ

協力／アップルコンピュータジャパン

ドリッピー・アドベンチャーの初級編

初級の人、苦手の人、英語の近道へどうぞ



先生は名優、オーソン・ウェルスだ！

〝ドリッピー旋風〟というのをあなたは知っていますか。いま下は中学生から上は70代の年輩者まで、その向学心を捕えて放さない不思議な雨粒小僧が、日本中で話題になっている。

〝ドリッピー〟をまだ知らない方のために説明すると、この〝ドリッピー〟は、イングリッシュ・アドベンチャーの初級向け教材『家出のドリッピー』の主人公。生まれたばかりで、たどたどしい英語しかしゃべれない雨のしずくのドリッピーが、ちょっとしたわがままから家出し、たくさんの冒険をしながら英語を身につけていくという設定。

なにしろ、英語と聞いただけで頭が痛くなるほどがんこな英語嫌いも、知らず知らずのうちに引き込まれて、〝気がついたら英語が趣味になっている〟というからすごい。

録音状態が最高にいい、BGMが美しい、絵がきれいでかわいい、そして何よりもドリッピーの声がなんとも親しみやすく温かいのが〝ドリッピー旋風〟の秘密らしいのだが、それもそのはず、この教材のスタッフは、驚異の英語教材『追跡』のメンバーと同じなのだ。

血の通った朗読は、後にも先にもこれ以上の名優は出ないだろうといわれたO・ウェルス、それにジエリー・ルイスなどの人気スターたち。ストーリーもこれまた『ゲームの達人』、最新作『時間の砂』などの小説で、全世界に1億人以上の読者を持つNo.1作家、シドニィ・シェルダン。これほどの教授陣がそろえば面白くないはずがない。

『ドリッピー』は12章、1年で完結する。2年目は自動的に初・中級コースの『コインの冒険』に進級するが、途中退会は常に自由。受講会費は教材費、送料込みで、カセットの場合は4、000円(税別)、CDは月4、500円(税別)。第1回目を聴いてみて、不要なら返品できる無料試聴制度があるから安心して申し込める。

試聴の申し込みは、このページに、アカデミー出版から申し込み用はがきが提供されていますので、それを利用して下さい。

早く教材の欲しい人は、EA事

「ロードス島戦記」全13巻

オリジナル・アニメ・ビデオ
〈30分カラー・VHS〉

6月30日発売予定
2巻は8月発売予定
3巻より毎月1本ずつ発売予定

超人気ファンタジー小説「ロードス島戦記」の世界をアニメ・シリーズで展開する壮大なヒロイック・ファンタジー・ワールド。剣士パーン、ハイエルフの美少女ディードリット、屈強なドワーフのギム、神官の青年でパーンの親友エト、魔法使いのクールなスレイン、泥棒上がりのウッドチャックの6人がロードス島に渦まく魔女カーラと暗黒王ベルドの野望と戦う血湧き肉躍る冒険世界。

定価各4,800円
（消費税込み）

原作・安田 均
水野 良



監督／永丘昭典
脚本・シリーズ構成／渡辺麻実
キャラクター原案／出渕 裕
キャラクター・デザイン／結城信輝
美術監督／金子英俊
製作／角川メディアオフィス・丸紅・東京放送

角川書店

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(817)8521㈾/振替東京3-195208

カドカワ・カセット・ブック

KADOKAWA CASSETTE BOOK (KCB)

〈STEREO〉
収録時間60分
価格各1600円（消費税込み）
★印はカセット・ブックのみのオリジナル作品です

新刊

天と地と 二の巻　海音寺潮五郎
父・為景の死により、景虎の運命は大きくまわりはじめた。戦国超大作カセット・ブック版、第二巻!!

★**聖エルザクルセイダーズ**（セント）③　松枝蔵人
姫のスウィートメモリー
姫のロマンティックな恋物語。カセット・ブックオリジナルストーリー!!



好評既刊

天と地と 一の巻　海音寺潮五郎

ぼくらの七日間戦争　宗田 理

機動戦士ガンダム 逆襲のシャア　富野由悠季

★【主題歌入り】**魔獣戦士ルナ・ヴァルガー** 巨大ゴーレムの挑戦　秋津 透

★**ロードス島戦記** ①眩惑の魔石 ②宿命の魔術師　安田 均／水野 良

★**魔群惑星** プリンセス・ララバイ　渡邉由自

アルスラーン戦記 ①王都炎上 ②王子二人 ③落日悲歌　田中芳樹

宇宙皇子（うつのみこ） ①はるかに遠き都よ ②明日香風よ挽歌を ③妖かしの道 地獄道 ④西海道 隠び流し ⑤名もなき花々の散華　藤川桂介

未来放浪ガルディーン 大熱血　火浦 功

★**聖エルザクルセイダーズ**（セント） ①ミホのGW日記（ゴールデンウィーク） ②恵利ちゃんの大脱走（だいだっそう）　松枝蔵人

ガンヘッド PART1 PART2【カセット・ブック版】 映画脚本／原田眞人☆J・バノン 脚色／遠藤明範

テクノポリスソフト
新作ゲーム情報

mity —ミウィ—

第1回

画：富士参號

今秋発売のアドベンチャー・ゲーム『ミウィ』の広告マンガが、今月から全6回掲載されます！　今回の内容は〝先見の部屋〟より抜粋



—TO BE CONTINUED—

ひろばのコーナー



イラスト／岡林みかん

ザンゲの値打ちもないけれど

あまりのミスの多さに、急きょ増スペース!! これからドコまでいくのき、この企画!!

さて、やってきました、(編)イジメの名物コーナー！ 今月は、なんと５人の編集者が、涙ながらに(?)許しを乞うぞ！

３月号256ページの次号の予告のところで、『三國士Ⅱ』という新しいゲーム名を見て驚きました。これって『三國志Ⅱ』とは別のゲームなんですか？ いつ発売なんですか〜？（神奈川県　ノリリン）

あ、それ『三國志Ⅱ』のまちがいです。じゃ、そーゆーことでワシは12to12で打合せして直帰するから、あとヨロシク。あほれ、スーイスイスーダララッタ、スダラダスーイスーイッと。（角田）

２月号172ページ「ＪＯＴ」の森村あすかと秋山まり子の写真が入れ替わってます！森村あすかは、あんなブスじゃない。（大阪府　Ｔ）

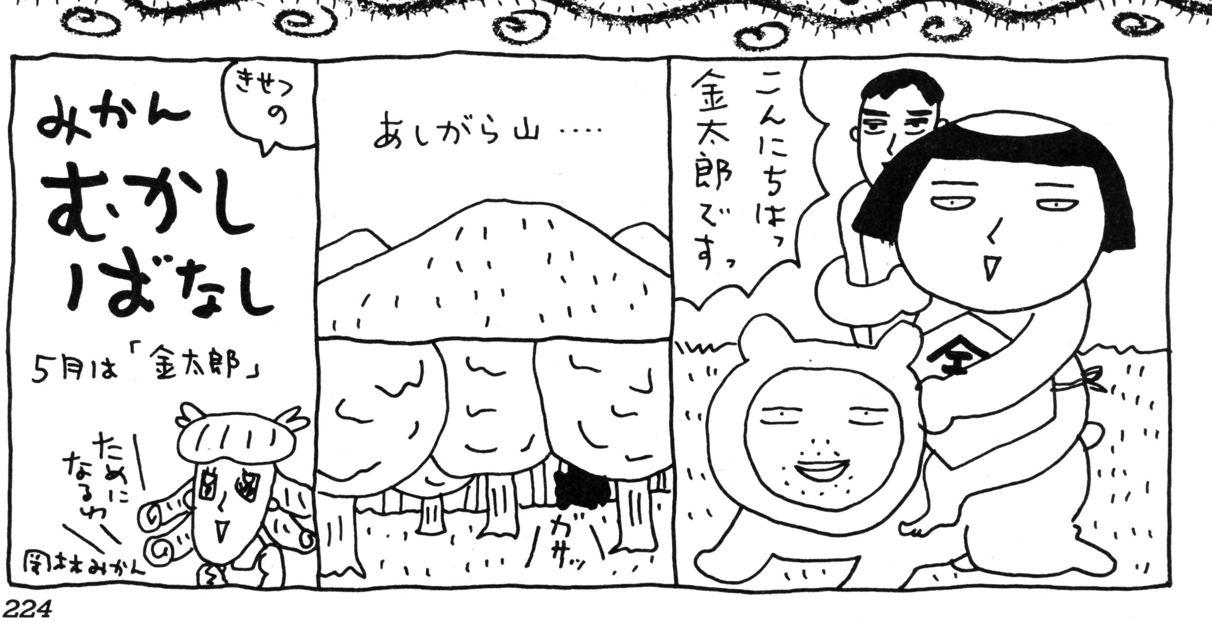
担当のＥ氏は清貧という言葉の似合う人格者で、ＡＶにはうといのです。私が彼の代わりに気づいておれば…と思います。(万田万作)

３月号237ページ、クロスワードの先月の解答がまちがってます。「オトシダマ」は、１月号の解答でしょ。正解は「チョコレート」だろ、あん？　（東京都　山本篤志、他数名）

むむう、お見事！　告発のハガキを見るまで、ぜーんぜん気づかなかったぞ！　ま、サルも木から落ちたりするワケやね、ウキキーッ（ひろコ）

３月号付録のＰ.９とＰ.11のマップは左右反対なのではないのけ？（埼玉県　ケン太）

あのねぇ、ダードワとジェルメスの森のＭＡＰ、ひとりで３日がかりでつくった平井さんとしては、細かいことゆー男はキライよっ!!（平井）





3月号254ページ、「マッキントッシュ」のスペルとF1の記事がまちがっとる！(埼玉県 ＭＫ)



俺様が小学生のころには６輪車がＦ１で走ってた。死んじゃったイーブル・クニーブルなんて「不死身の男」だったんだぞ。細かいことは気にするな。

今月のザンゲ王！



そーゆーワケで今月は、１コーナーで２カ所もの重大なミスを犯した⛩(鳥居)が、初のザンゲ王の地位を獲得した。このよーな大ボケは、なかなかできるものではない。来月はだれがこの栄光のザンゲ王に輝くか……ぜひとも読者諸君に予想していただきたいぞ。当てたヤツには景品がつくかも!?

ザンゲ王の御言葉

いやー、めでたいねぇ。なんにせよいちばんってなぁエライもんだ。くやしかったら読者の諸くんもザンゲ王とやらになってみるがいい。ホラ、なれないだろう。ダテにコシミノつけて踊っちゃいねぇぜ。こら、横で笑ってるひろコ！　来月はこの座をノシつけてくれてやるからな、見てろよ!!

イラスト/中野 豪

ひろばのコーナー



Dr.サカキの身の上相談

諸君のユニークな回答を待つ!!

今月は、まず、地上最強の身の上相談について説明をしてみたい。

〈28歳の会社員です。現在24歳になる妻と生後８カ月の子供がおりますが、日々の暮しが何故か空しく感じられます。じつは、学生の頃から小生には、ゴジラに乗って世界征服をしてみたいという夢がありました。が、現実には妻子がいて身動きのとれない状況です。一時は会社を辞めて夢を実現しようと思ったものの、ふんぎりがつかず、迷っている次第です。良きアドバイスを。　　　　Ｔ．Ｓ生〉

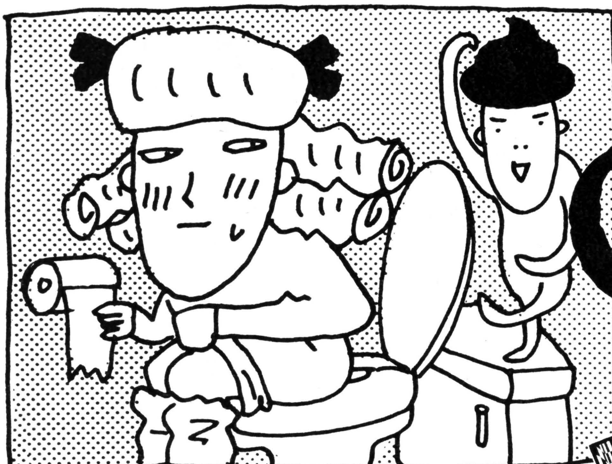
特徴としては、必ず主人公（!?）が「何かの板バサミになっている」ということ。悩む。ハムレットになる。悲劇が最大限に高まったところで、満を持してつらつら文章を書き綴るのだ。

左の例は、身の上相談の黄金率ともいうべき基本形。古代ギリシアの頃に発見された最強のパターンである。

古代中国の王朝は、この身の上相談によって、人民を支配した。というわけで、今月の身の上相談は、左の必殺パターンに対する対抗技を考えて欲しいのだ。

この身の上相談への名回答のハガキを待っているぞ！





グラフィック・ゲリラ

Graphic Guerrilla



▲岩手県　ボビーくん
ひろコは自転車の酒酔い運転で電信柱に激突しましたが無傷でした。強いだろ！



▲神奈川県　鈴童めいみちゃん
初登場のめいみちゃん。これからも投稿よろしく。メッセージもね！

5月病なんて、毎日元気に過ごしてればヘッチャラだよーん！　楽しいおしゃべりやイラスト、送っておくれ!!



今月のひろコ賞

◀奈良県
IK.STATION クン
「不思議議の国のアリス」は、ひろコも大好きだよん。あと「メアリー・ポピンズ」とかね。ひろコにも夢見る時代があったのさ



▲東京都　西海白竜姫
えいるちゃん
ひろコも中国行きたい！　いつか行くぞ、と心に決めてるのだ



◀徳島県
ますぢんクン
春ですねえ。スキーができなくなるのが少し悲しいな



ひろばのコーナー



▼三重県 **すぎたクン**
おーい、元気出せよ！4月号で「ひろコ賞」取ったじゃないか。その調子でガンバレ！



▼神奈川県 **零紀さむすクン**
せっかくの力作、トーンがつぶれちゃったらゴメンね！



▼神奈川県
ポシャリインコくん
ひろコの場合、気がつくと朝。今だって午前4時だぞ、おい

がんばれ、激作くん！





イラストは、ウマけりゃいいってモンじゃない。ヘタ（ごめん！）でも、なんか忘れられない個性をもった激作、今月は真上理矢クンとＸＹＺクンだ！

今月の3バカ大将

どじ話

ボクは１年前の４月、階段を踏みはずして落ちたところでコンプティークを拾い、おもしろかったので、以後毎月愛読しているのである！（神奈川県　仁井　健友）

わらしべ長者（知ってる？）みたいな話だね。（ひろコ）

キミのまわりのジャンキーなやつ

生徒会長の「鶴谷」は、パンを食べながら自転車に乗っていて電柱にぶつかり、通りがかりのおっさんに助け起こされるまで30分近く気絶してたそうだ。（富山県　名なし）

おめーな、名前書き忘れんなよ、名前！（ひろコ）

ワタシの思いこみ

私は、今年で32歳になるデザイナーです。じつは「筋肉注射」のことをずっと「ニンニク注射」だと思いこんでたバカヤロです。笑ってください。（東京都　佐藤アンコウ）

先月のＹ氏に続き、再び身内の告白。情けない（ひろコ）



BOOKS REVIEW

提督の決断ハンドブック



シブサワ・コウ／編
光栄　1860円（税込）

98版『提督の決断』の攻略ブック。ゲーム進行にそった基本編と実戦レポートの応用編、シナリオ別攻略法の３部構成からなる、まさにファン必読の書だ！

シムシティハンドブック



真留木優／作　ビー・エヌ・エヌ
1,600円（税込）

４月号でも紹介した、最高に楽しい街づくりＳＬＧ『シムシティ』の解説本を１名様に！

夜の馬

茂木裕子／作
創元推理文庫
650円（税込）



人気アドベンチャーゲームブック「魔界物語」第２弾が登場だ！　サマオーン（夜の馬）と呼ばれる恐ろしい種族の姉弟を倒すため、冒険の旅に出るキミ。さまざまな試練を経て、みごと目的を果たせるか？　それはキミの力次第なのだ！

ドラゴン探索号の冒険

タニス・リー／作　社会思想社
440円（税込）



ファンタジーの超人気作家タニス・リーの、抱腹絶倒冒険物語。読み出したら止まらないおもしろさだぞ！　この本を５名様に！

ドラゴンランス戦記①②

ロイ・トーマス／作
富士見書房
各780円（税込）



ＲＰＧ小説の大ヒット作「ドラゴンランス戦記」をアメコミ調のイラストでつづる、グラフィックノベル。コミックとはひと味違う楽しさだ。全２巻を２名様にプレゼントするぞ。

大熱血!! 落ちこぼれ探偵団

宗田理／作
角川文庫470円（税込）

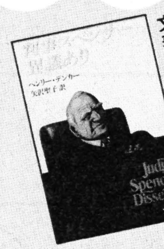


だらけきったムードの学園で、突然起こった殺人事件！　そのうえ被害者の親友の命もねらわれた！　さっそく落ちこぼれ探偵団の犯人捜しが始まったのだが……彼らの活躍に、乞うご期待！

EXCITING LIBRARY

左のマークの付いている本は読者プレゼントされます。応募のきまりは231ページにあります。

先江進文庫㉟判事スペンサー異議あり



ヘンリー・デンカー著
文春文庫５８０円（税込）

連邦地方裁判所のスペンサー判事は、世間をおもねらず思いきった判決を下すことで知られている。マスコミ受けする判決でいつしか有名人となり、脚光のあたらぬ同僚判事にとってはおもしろくない。彼らは73歳の老判事スペンサーを早く退陣に追いこみたいと考えていた。そんなとき、ある法曹関係の雑誌にかっこうの記事が載った。イラン難民の子供に学校は母国語と英語の両方を教えるべきだとして起こされた民事訴訟において、原告を支持するスペンサーの判決そのものは問題なかったが、判決文面をスペイン語に翻訳させて記録にとどめるという、前例にない処理をおこなったのだ。

このようにスペンサーの判決には、世間の注目を集めるために、あえて奇異な方法をとるということが多かったが、それはスペンサーの確固たる正義感から生まれたものだった。しかしスペイン語判決の問題はとうとう、裁判の担当を判事に割り振りする主席判事カートライトを怒らせてしまった。彼はスペンサーに裁判をまわさない、という報復手段をとった。そして両者の争いが始まるのだが……。

というわけで、この作品は翻訳者もいっているように‘辛口’な小説である。あくまでもスペンサーを辞任させようとするカートライトと、仕事を続けたいスペンサーとの争いが本筋であって、それ以外の事件も起きなければアクションシーンなどいっさい出てこないインテリジェント小説なのである。しかしながら、このような動きの少ない物語設定の中でも、著者ヘンリー・デッカーは、読む者を熱くする巻き込みがうまい。スペンサーを頑強な精神の持ち主に描きつつも、家族を思いやる暖かみをにじみ出させる表現もめぐらせ、はじめは辛口小説の味がするかもしれないが、100ページを過ぎるあたりからは、読者はスペンサーの人柄に好意を持ち、仕事に対する激しいほどの執念にも、思わず心から応援する気にさせられてしまう。そのころにはもう、これはけっして辛口小説ではなく、男の精神の中のアクション小説となって、逆転クライマックスまで熱読させられてしまう。



ヘンリー・デンカーは日本では「復讐法廷」と「女医スコフィールドの診断」だけが脚光を浴びた地味な作家であるが、翻訳出版されたが陽の目を見なかった「誤診」などは、私の生涯ベスト３に入るほどの傑作でもあり、他にももっと翻訳されてしかるべき上質な小説の作家である。私はディーン・クーンツを賞賛し過ぎた時期があったけれど、ヘンリー・デンカーにふたたび感動させられたいま、「口先だけ、おもしろいクーンツよ、さようなら」とあらためて誓うのだ。

人生の時間は有限である。おもしろくて、しかも感動できる小説を読もう。

イラスト/中村 亮

ひろばのコーナー

謎の未体験味覚調査探険隊!!

今回の調査対象は、謎の食べ物軍団4アイテム。楽しい(?)人気投票もあるぞ!

第2回調査対象

謎の食べ物軍団



さて、今月の未体験味覚は飲物にあらず。謎の食べ物軍団である。いったいメーカーは、なにを考えて、このよーな商品を開発したのか？　もしかして我々の中には人知れず生息する宇宙人がまぎれこんでいて、そいつらの味覚に合わせて開発された、これは一種の宇宙食ではないのか？　と、そんな疑問が頭をかすめる、きわめてＳＦチックな食べ物たちである。

まずは「イチゴミルクくず餅」。だれが食うのだ、こんなモノ。そして、「トマトジュース飴」。うーむ……。さらに「梅納豆ふりかけ」にクレソンチョコレート（!!）つき「ノルウェーの森」。クレソンって、あんた、はっきりいって草だよ。なんでそんなモノをチョコレートに入れるのだ。いったい、どんなご利益があるとゆーのだ！

んなワケで今月は、この不吉な食べ物軍団の人気投票をおこなう。自分の食べたいモノをひとつ書いてきなさい。抽選でホントに送っちゃうからな！

大江戸裏ワールド

中野豪



深沢美潮と迎　夏生のフォーチュン・クエスト・クラブ 第2回

やほ！　わがフォーチュニスト諸君(そんな言葉あるんかいな?)、元気？

わたしは最悪。首は回らないわ(パステルみたいに借金でってわけじゃないよ)、目は回るわ、熱は出るわ（まったく、回ってほしいとこが回らなくて、回ってほしくないとこ回る！）。いわゆる悪性の風邪ってやつですか？　しかし。いまの最大の目標は一刻も早くフォーチュンの続きを完成させること。風邪だなんていってられないんだわ。手もとに『ドラクエⅣ』があるんだが、それもお預け。「ったくよお、あんたが続き書いてくんねーから、おれたち先に進めねーじゃん！　しっかりしてくれな、ったく」と、口の汚いトラップにどやしつけられながら、懸命にパソコンと格闘してます。



さて次回作の副題は「忘れられた村の忘れられたスープ」。いろんなクエストが織りこまれ、いろんな人たちが絡んでくるちょっと長いお話なので、上下巻の構成になります。ちょっぴりずつだけど、メンバーの過去や現在の悩みみたいなのも、紹介されていくからね。それにおなじみの、あの人もあの人もそれからあの人も登場！するから。楽しみにしててね。



「フォーチュン・クエスト2 忘れられた村の忘れられたスープ（上）」は5月1日発売!!

イラスト/迎 夏生

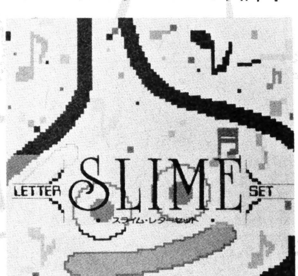
PRESENT & INFORMATION

! 左のマークの付いている物は読者プレゼントされます。応募のきまりは231ページにあります。



1 「天と地と」時計プレゼント !

6月23日、いよいよ封切られる角川の超大作映画「天と地と」。パソコンゲームにもなるっていうから、皆の衆、さぞかし楽しみであろー！　そんなワケで、なんと抽選で20名に「天と地と」ウォッチを取らすぞ。ありがたく受け取るのぢゃ。いざいざ出陣！





2 スライムグッズ&本プレゼント !

エニックスから、かわいいスライムのレターセット、マグカップ、ラッピングセットが新発売。さらに小説「精霊ルビス伝説」も好評発売中だよ！　そこでレターセット（キメラの翼のシールつき！）を2名、「精霊ルビス伝説」全3巻を1名にプレゼントだい！

3 ! 『雀ボーグすずめ』プレゼント



勝っても負けてもおいしいH麻雀ソフト『雀ボーグすずめ』を、福袋担当カメハメハメ浜田氏のご好意により5名様にプレゼント！　ザンゲ王になるまいと読者にコビを売るその態度、なかなかストレートで涙ぐましいのだ。

4



! 麻宮騎亜先生のテレカだぞ!

コミックコンプ連載中の超人気マンガ「サイレントメビウス」の第2巻が6月に発売予定！　そこでファンのみなさまに、麻宮騎亜先生のイラスト入り「サイレントメビウス」テレカをプレゼント。抽選で5名様だ！



! 5 『オールスターベースボール』プレゼント

翔企画から興奮の野球カードゲームが登場！　キミはチームの監督としてダイスを振りつつ、勝利をめざすのだ。選手のデータカードは630枚！　伝説の名選手も登場するぞ！　この野球ゲームを3名様にプレゼント！

6 花の万博でナムコが大イベント!

360度大画面で宇宙戦争を体験する「ギャラクシアン[8]」に、乗り物に乗ってＲＰＧを実体験する「ドルアーガの塔」など、ビッグな企画がたっぷり！　くわしくは来月号で特集するぞ！

7 ! OVA「MAROKO」上映中!

『パトレイバー』で大ヒットを放った押井守氏の原作・脚本・監督の異色ＯＶＡ「ＭＡＲＯＫＯ」が、4月13日までテアトル池袋にて春休みロードショー！　てなワケで、オリジナルテレカを5名にあげちゃうぞ！



8 第3回NECパソコンアート大賞、作品募集

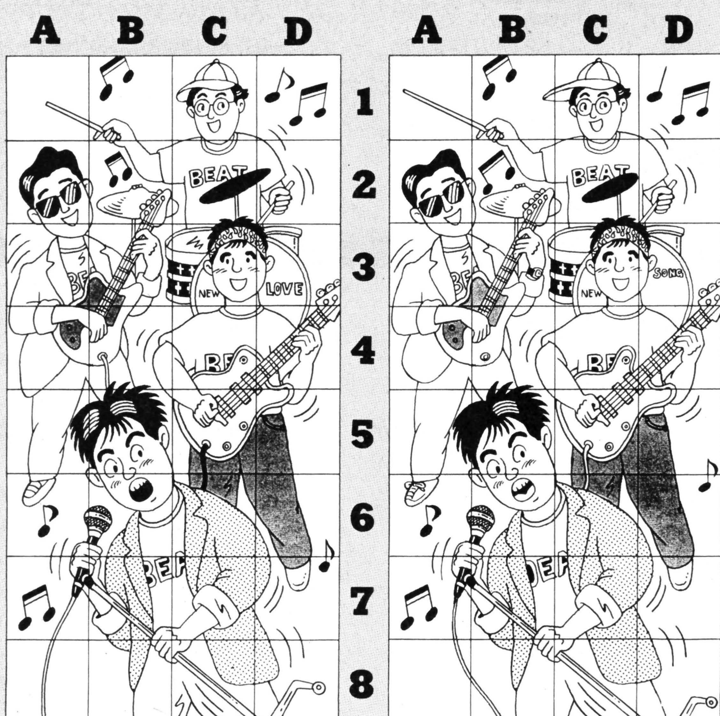
パソコンによるＣＧからアニメーション、ミュージックなど、幅広い作品を募集する「パソコンアート大賞」。応募締切は 5月10日だ！　お問い合わせは03-401-5107まで。レッツ・トライ！

「めざせイカ天パズル」だぜ！

QUIZ

いつものクロスワードもいいけど、今月は気分を変えて「正しいものさがし」パズルだ！

パズル/草野公平



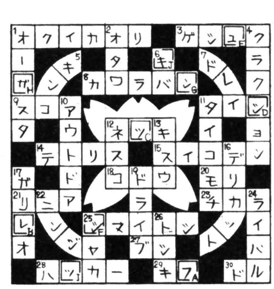
さて、上の２枚は、イカ天めざして猛練習中のバンドの絵。ちょっと見ただけでは、まったく同じイラストに見えるけど、じつは１つのマス以外は、ぜ〜んぶ微妙に違ってるんですね、コレが。そこで、正しいマスはどれかを、捜していただきたいのこと。ううーむ、なかなかヤッカイな問題であるぞ。でも、当たると抽選で５名にＴシャツをあげちゃうんだもんね。応募は「ひろコ クイズ」係まで。

応募＆投稿の心得

さて「ひろばのコーナー」では、諸君のイラストやどじ話などのおしゃべり、ザンゲコーナーにおける編集者の告発、謎の未体験味覚の調査対象品発見報告（その場合は、できれば現品あるいは写真と発見報告書を添付のこと）、クイズの応募などなど、楽しいハガキを募集している。あて先はコンプティーク編集部・ひろばのコーナー各係へ！　なお、プレゼントの応募は本誌とじこみのアンケートハガキで。しめきりは'90年５月７日だよ！

〈4月号の解答〉

フレッシュシンガッキ





3月号プレゼント当選者

- 『時給戦士スマイルバンの大冒険』
  東京都　平沢真一／他４名
- 『ドラゴンクエスト パーフェクトコレクション』
  奈良県　橋口広／他１名
- ザインソフトＴシャツ
  三重県　内田雅彦／他４名
- 『ロックンロール・アルテミス』
  香川県　元山尊夫／他２名
- ホビーシャパン　カードゲーム
  京都府　天津克秀／他14名
- 『トリロジー』ポスター
  北海道　佐藤和郎／他４名

コンプティークBBS 伝言板



おかげさまで好評のコンプBBSだけど、最近増えているのはゲストIDに関する質問。ゲストIDは『COMP9999』、パスワードは『COMPTIQ』だから、まだアクセスしたことない人、今度通信を始めた人など、どんどんアクセスしてみてね。さて、今月の話題は先月に続いて検索のお話。しっかり読んで使いこなそうぜ。

コンプティークBBS 検索ワザ、いろいろ

先月号では、メッセージのタイトル一覧を表示させるコマンド「L」「T」を紹介したね。両方とも読みたいメッセージを探すのに便利なコマンドだけど、じつはこれはほんの基本ワザ。コンプティークＢＢＳでは、もっといろんな検索方法が使えるのだ。

ひと口にメッセージを探すといっても、いろいろな探し方があるよね。たとえば、

- ある事柄に関係あるメッセージを探す
- 書き込まれた日付で探す
- 特定の人が書いたメッセージを探す

などなど。コンプティークＢＢＳには、上のようないろんな探し方に応じて、それぞれコマンドが用意されているんだ。

そのなかから今月は、「ある事柄に関係あるメッセージを探す」にはどうすればいいか、に的を絞って説明しよう。

まず読みたいボードに移動して、ボードのリードモードに入る。カーソルの前に、

「CR, N, ＋, －, ＃, DATE, L, S, I, H, C, E, X, K, U, M, ?]：

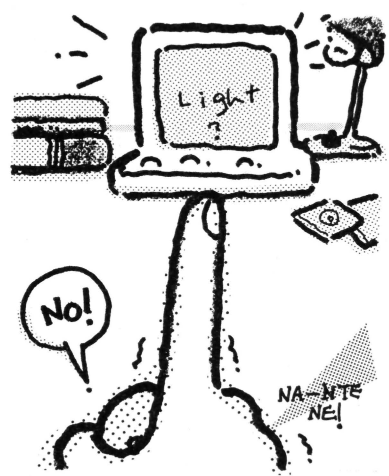
と表示されるよね。ここで「S」キーを押すと、

検索文字列（Strings to search）：

と表示される。

ここで調べたい言葉を入力するんだ。ゲームの名前、アイドルの名前、なんでもいい。

たとえば、シミュレーションゲームのボードで「S」コマンドを使って、「オーガスタ」と入力してみる。すると、タイトルに「オーガスタ」という文字が入っているメッセージの一覧が表示されるよ。これはつまり、ゴルフシミュレーションゲーム「遥かなるオーガスタ」関係のメッセージ一覧だね。ここでは、「オーガスタ」という言葉を、メッセージを探すためのキーワードとして使っているんだ。



ここで、注意しなければならないことがひとつある。「S」コマンドは、現在のメッセージ番号より後ろのメッセージを検索する。だから、古いメッセージを検索したいときは、一度かなり古いところまでさかのぼってから「S」コマンドを使おう。このことは、どの検索コマンドにも当てはまる注意だから、覚えておいてね。

それと先月も書いたけど、メッセージを探すときにはタイトルが目印になる。内容のわかりやすいタイトルをつけて欲しいな。

アクセス番号
03-730-4511

コンプティークBBS メニューマップ

1. ご案内
   - システムインフォメーション
   - みんなみてみて
   - 4誌編集部よりのお知らせ
   - コンプティークBBS規約
2. メールボックス
3. BBS
   - コンプティーク
     - How To Win
       - RPG
       - SLG
       - AVG
       - ACT
       - アーケードマシン
       - その他のゲーム
       - ヒントをくれ！
     - メゾン・コンプ
       - クロちゃんの部屋
       - 菊川涼音の屋根裏部屋
       - 片っP!の書斎
       - 矢野徹の狂乱酒場(料亭・志乃)
       - メゾン・コンプ5号
       - メゾン・コンプ6号
       - ビショプ小峯の部屋
     - ドラゴンジム
       - アイドル
       - アニメ
       - 映画
       - 小説
       - SFサロン
       - 音楽一般
       - コミック
     - RPGWORLD
       - ロードス島戦記&漂流伝説クリスタリア
       - RPG・トーク・ボード
       - RPG・プレイ・グランド1
       - RPG・プレイ・グランド2
       - ロボクラッシュ&トップをねらえ！
   - オンラインゲーム（現在企画中）
   - フリートーク
   - データボックス
5. システムツール

〈キリトリ線〉

コンプティークBBS ID申請書

フリガナ			
氏　名	印		
住　所	〒		
職　業		生年月日	（西暦で記入のこと）　年　月　日
電　話			
使用機種			
回線使用料負担者	印		

〈説明文〉

●この申請用紙に必要事項を記入してください。記入もれがあると、IDを発行できないことがあります。

●破線で切り取ってください。

●62円切手を貼って返送先を書いた返信用封筒といっしょに、封書でコンプティークＢＢＳ「ID」係へ郵送してください。

おりかえし、IDを郵便でお知らせします。

●規約をよく読んでから申請書を送ってください。

6月号は5月8日(火)発売

次号はカラーページがうんっと増えたお買得号。大航海時代、バトル、三國志IIなど大物SLG総登場だから、グーッね。豪華別冊付録ポピュラスもあるぞっ!

EDITORS' VOICE



読者諸君！　進級・新入学おめでとう。わたしが川崎大師で、500円玉をふんぱつして、読者諸君の幸福を祈願したおかげで、全員が幸せ気分のはずだ。そうでない君！　来年がある。がんばれ!!　(佐)

ストーンズに憧れて15年、やっとこの目で本物のストーンズを見た。よかった、本当によかった。15年前頃、ウダウダしながら一緒にストーンズを聴いては酒飲んでた仲間と観て、ホントよかった。(隆)

ロードス島戦記が、もうすぐビデオアニメになる（第1巻、6月30日発売)。アニメになったらいーね、なんて水野良氏と一杯飲みながらしゃべっていたのが昨日のことのよーに思いだされるな。　(久)

来週、北海道のトマムにスキーに行く。航空券の手配だって、宿泊の確保だって、もう万全なんであるっ!!　雪が90cmしかないからって今さらキャンセルできるかっ！　雪よ降れっ、降り積もれーい。(貢)

今年の社員旅行は香港組とサイパン組に分かれて行くのよ。毎月お給料から積立て貯金をして行くの♥　で、私はコンプティークの連中を裏切ってひとりだけサイパン組なのよ。みんな、ごめんね。(敬)

先月の"猫"は無事にとれたようだが、こんどはワタシが動物の生き霊にとりつかれてしまったようだ。体は動かないし、仕事もぜんぜんすすまない。何の霊かっていえば、もちろん "ナマケモノ"。(光)

野球シーズン到来!!　創部2年目の今年は春合宿で体力づくりに励み、試合では全員野球で連戦連勝を目指す……とまでは言わないが、最低でも5勝はしたいな。エイ、エイ、オ——ッ!!　(直)

編集部には2人の"H"がいる。1人は脳の中まで福袋のハマ田氏。この人は"Hな人"だ。もう1人は"Hの人"で、「福袋4」を編集したドラゴンジム担当のE氏。清貧という言葉の似合う人格者だ。(円)

STAFF

Chief editor……佐藤辰男
Senior editors……吉田隆　久木敏行
Managing editor……角田貢士朗
Editors……平井敬子　島谷光弘　濱田直樹　鳥居啓之
Contributing editors……圓道祥之　ジャングルファクトリー　化石ハウス　佐々木敏　高橋恭　橋本理恵子
Writers……安田均　水野良とグループSNE　山崎　拓　黒田幸弘　丸山秀樹　㈲ポ　チ　堀川明美　松枝蔵人　清松みゆき　木村典子　坂木恒善　河崎　実　荒井陽子　森田慶子　小西康雅　中村泰宏　厨子貴之　高野希義　竹下ひろし　亀川正明　田中千尋　小峯徳司　多摩　豊　木村信行　ゼネラルプロダクツ　坂本正吾　小倉倫子　菊池武史　わきあかつぐみと冒険企画局　堀井旅士　WORKS　田中利昭　加藤　聡
Designers……高木和雄　12TO12　沢田昭彦　佐藤敏行　渡辺省三　斎藤和代　㈲イグズ　日向淑郎　関谷広子　渡辺　宏　榎本晃子　㈱ディレクション・ナカ
Photographers……林久平　福家久仁子　倉部和彦　分部辰浩　庄司康治　奥村正己　天児秀司　金子ひろし　堀内秀昭　江尻宏明　中村英良　林　克典　木村卓也　成田信勝　持田和夫　吉田勝彦　舟喜　力　望月亨一

コンプティーク
5月号
1990年5月1日
定価530円(税込)
編集人　佐藤辰男
発行人　角川春樹
発行所　角川書店
住所　〒102 東京都千代田区富士見2—13—3
電話　編集部：03—221—9851
販売部：03—817—8523
広告部：03—817—8425
印刷所　凸版印刷株式会社

雑誌コード　13977—5
Printed in Japan

Dragon Gym

イキがってる
だけじゃカッ
コ悪いよね



相川恵里

ERI AIKAWA

女の人の仕事が花開くのは30歳からです

撮影日、恵里ちゃんは大騒ぎだった。というのも、ストーンズ公演を間近に控えていたわけで、ミック・ジャガーの声も知らなかった恵里ちゃんは、ＣＤをレンタルし、雑誌に出ていたライブのプログラム順に曲をダビングするという作業を、徹夜でやったとか。インタビューは、ストーンズ体験後に行われました。

「もうギャーギャーもんですよ。アリーナの前から７列目でしょ？　すごくよく見えて、勉強していった甲斐(かい)があって、サビは一緒に歌えました。フツー、芸能人ってアンコールの前に、さきーって帰っちゃうでしょ？　私なんて、しっかり最後までいましたから。あのスケールの大きさは、日本人にはマネできない。おったまげもんですよ。ミックなんて、私の父と同じくらいなのにすごくカッコいい。でも、ライブのために、お酒やタバコもやめて、トレーニングしてるんですよね？　やっぱり、ただイキがってるだけじゃ、あんなに人を感動させられない。私もね、昨年の映画から、ようやく仕事が楽しくなってきたんです。他人の評判はどうあれ、自分自身が納得できることをやっていきたい。女の人は、仕事で花が咲くのは30歳になってからだと思うんです。あと13年、気長に見守ってくださいね。

PROFILE

●あいかわえり／本名・同じ。昭和47年４月29日生まれ。長崎市出身。160cm45kg。Ｂ型。
●新曲「約束」は春の選抜高校野球の入場行進曲＆花の万博のテーマソング。この春、日本列島に恵里ちゃんの歌声が、これでもか！　と響き渡ることに間違いはない。ガンバレ!!



撮影／木村卓也　スタイリング／一木昭子　ヘアメイク／下端吉範（DROP）　コピー／北村真由美（ポチ）　デザイン／沢田昭彦（TERRACE）　編集担当／圓道祥之



◆衣装協力／V・E・S(03-499-7442)

アイドル記号論に新説登場
里中茶美

「茶美の新曲です」とレコード会社の人にカセットをもらった。曲のタイトルのところには「C／W」とあったので「まだタイトルが未定なのか」と思った。けど、本来“C／W”はM—②のことで、そっちにはちゃんとタイトルが書いてあった。こりゃなんじゃらほい、と考えたらなんとこの「C／W」がタイトルだったんですよ。いやー、さすが昭和50年生まれ。新しい言葉はどんどん吸収しちゃうわけだね。

しかし“カップリング　ウィズ”ってよーく考えると、実にいい言葉だなぁ。



▲今春から中3。えっ!?　まだ中学生!?　ウッソー、しっかりしてるじゃん

初恋の味は、缶コーヒーの味
Lip's

ミス・オリジナルちゃんにハーフビターちゃんにビターちゃん、うれしいか!?　こんなニックネームつけられて。ま、そんな企業の思惑はさておき、ＵＣＣ缶コーヒーのＣＭでおなじみの Lip's の３人です。

３月21日に「恋の魔力」でデビューしたわけですが、今期は第２のＷink、キャンデーズを狙う新人さんが多いという噂。この Lip's が先輩 ribbon の好敵手となってくれることを期待したいものです。左からオリジナルの夏枝ちゃん、ハーフビターの貴子ちゃん、ビターの京子ちゃん、よろしくね。



▲曲もキャッチーで覚えやすくてヨイ。これからは缶コーヒーはＵＣＣでね！

春のニューカラーは花の色
高岡早紀

新曲「フリフリ天国」でちょいとイメチェンの兆候を見せた早紀ちゃん。この曲のイメージを大きくしたのが、セカンドアルバム『楽園の雫（しずく）』であるわけですね。これまでは、加藤和彦カラーオンリーだったけど、このアルバムでは、〝職業選択の自由アハハン〟の高橋幸宏氏の参加。早紀ワールドに、新風を吹きこんどります。

ドラマ『びんた』で役者根性も磨き、待望の主演映画『バタアシ金魚』もいよいよ５月公開。こっちの方もけっこう派手な乱闘シーンがあるらしいでっせ、ダンナ。



▲音が変わっても、早紀ちゃんの声って特徴あるから、すぐわかるんだよね

笑っちゃいかん、笑っちゃ！
石田ひかり

よけいな前フリなしでいきますが、ひかりくんの新曲「Tomorrow」は、石田のはかりのＣＭソングです。これはスゴイ。このことを明記してくれと言ってしまうテイチクの宣伝マン氏もスゴイが、この企画を思いついた人はもっとスゴイぞ。武田鉄矢のタケダ薬品なんてもう目じゃない。こういう遊び心って、実行しちゃった人の勝ちだからさ。

ひかりくんは、ドラマ『トップスチュワーデス物語』『南くんの恋人』に出演。『ママハハブギ』以来、役者づいちゃって、もうたーいへーんな大忙しスケジュールさ。



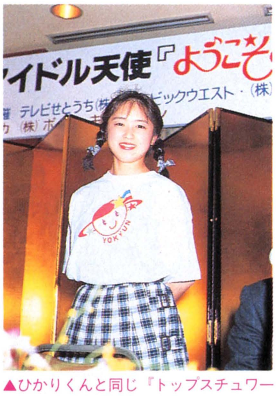
▲ひかりくんの声って、すごく女優さんに向いてると思うんですな

陽子とようこの不思議な関係
田中陽子

『アイドル天使　ようこそようこ』の主題歌「陽春（はる）のパッセージ」がいよいよ４月25日にリリースされる陽子ちゃん。この番組は昨年の『アイドル伝説えり子』みたいに、ようこと陽子ちゃんが微妙にシンクロする展開。ＴＶもない山奥に住む少女がブロードウェイに憧れて芸能界に迷いこむというストーリーだそうです。



◀『アイドル天使　ようこそようこ』はテレビ東京系で月曜18時より放映中!!



▲ひかりくんと同じ『トップスチュワーデス物語』にも出演します

大人になるまで待たされました
黒沢律子

４月21日に、シングル、シングルビデオ、アルバムの３アイテムでドカーンとデビューする黒沢律子ちゃん。新人のくせにいきなりといぶかる諸氏もいるでしょうが彼女の場合、この日のデビューまでには長い道のりがあったのです。オーディションに準優勝したときがなんと13歳。そのままデビューさせるには若すぎるってコトで、17になるまで待ったってわけ。４年のレッスン効果を確かめろ！



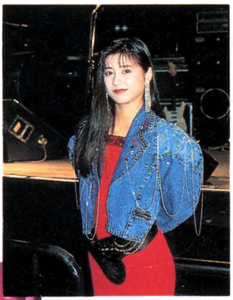
◀アルバム『Ｒｅａｌ』は新人さんとは思えない充実ぶり。自分自身をトータルプロデュースするのが夢

Sisters' Night



ワーナーさんよりこの春デビューした３人娘のジョイントライブが、渋谷のクアトロで行われました。あきほちゃん→恵ちゃん→AKEMIの順で、各６曲ずつ。同じレコード会社から同時期にデビューした３人それぞれの個性が激しくぶつかったぞ！

千堂あきほ



３人の中ではいちばん年上ですが、なぜかいちばんアイドルっぽいあきほちゃん。この日は女のコバンドをバックに従え、杏里をホーフツさせるさわやかなポップスを聴かせてくれました。まずは、心地良いオープニングです。





▲パッと見はお嬢さま風だが

▲ファーストアルバム『AQUIHO』はバラエティーに富んだ構成。チャレンジ精神のありそうな人なので、今後の展開が楽しみ

広田恵



お次に登場するは、クセ者かつキレ者の恵ちゃん。"やってる自分と見ているお客さんが楽しいライブが目標"というだけあって、すごく楽しそうないい顔して歌ってたのが印象的。ちょっと新しいタイプのアメリカン・ロックです。





▲アルバム『秘密にできない』では、12曲中５曲を作詩。ワーナーさんは森高千里さんを代表に、みなさん作詞がうまいんだよね、コレが

AKEMI



ラストはいちばん年下なのに、いちばんアダルトなAKEMI。MCで「今、試験中なんですが」と言ったところ、客席から「えーっ!?」と声が上がってた。音のほうもどことなくジャズっぽくて、やっぱりいちばんアダルト。





▲女の子の歳ってムツカシイ

▲AKEMIがめざすのは"ビーティング　ハートポップス"。胸を踊らせるような音楽って意味だけど、こりゃ確かに、胸もカラダも踊ります

ナマでいこうぜ！

●佐野量子ちゃんの巻●





２月10日／日本青年館

いつもホノボノ量子ちゃん。けど、ステージに立つキミは、いつもよりずっと大きく見える。

てなワケで、この日はオープニングからやられた。なんたって「Everland へようこそ」でスタートですから。こんなアンコール曲からスタートされたんじゃ、盛り上がらないわけにいかないじゃん。前回のコンサートではサックスとシンセドラムを披露してくれ、次回を期待させたわけだけど、やってくれましたよ。それもハーモニカとフォークギターの弾き語りと、渋いところを攻めてくれました。アンコールでは、久しぶりにデビュー曲の「ファーストレター」なんて涙モノナンバーを歌ってくれて、相変わらずファン思いの量子ちゃんでした。



▶外の寒さなんて関係なし！



▶中盤はじっくり聴かせ……



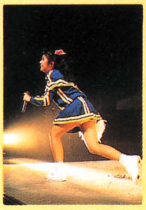
▶後半はノリノリの大ノリ



◀ラストではちょっぴり涙



◀いきなりの総立ちライブ



◀MCにも味あるベテラン

New Disk

愛犬ポチのこれっぽっち

コイツだけは絶対に見逃せません！

いーじゃん、いーじゃん、と何でもアリのコイズミさん。ちゃんとした曲になってたんですね。さすがぬかりがない。アルバムでの遊び方はもうプロ中のプロですが、シングルでここまでやっちゃうんだから、小泉今日子という人は……いったいどこまでいくのでしょう。

M—②は「クノール・カップスープ名作CMスーパーリミックス」でデカパンチョ〜もヴェジソワーズもあるでよ。今度は「コイズミCMグラフィティー」なんてビデオが出るとうれしいね。



◀ゲンコツ喰ってNHKにも出ちゃう



河崎実のイコちゃん撮影日記

製作快調

監修&特別友情出演に京本政樹、題字が実相寺昭雄、出演者は中山昭二、土屋嘉男、伴直弥、竹中直人、あの矢追純一と、皆、河崎監督のもとに集まったすばらしい人びとが、今回の『イコ3』の話題の中心だ!!

ビデオ『地球防衛少女イコちゃん―大江戸大作戦―』は、史上最高の面白さ!!

人間は必ず進歩するものだが、私もC調を売りものにしているにもかかわらず着実に成長していたのには驚いたなあ。『イコちゃん1』は'86年、未だ自主映画のノリでやっていたがそれが良かった。『イコちゃん2』は'88年、アイドル・オリジナルビデオものでは前人未踏の域に達した、と私は有頂天になったものだった。その後TVドラマの監督をへて製作することとなったこの『イコちゃん3』は、今までの私の作品の集大成であり、劇場用映画と比べても見劣りしないスケール、内容、スタッフ、キャストだ。



◀コント55号の「赤忍者」ってTVのコントがあったの。イコがやるとカワイイけど何か子供の角兵衛獅子みたいだなあ



◀『イナズマン』も演じた伴直弥は浪人の役

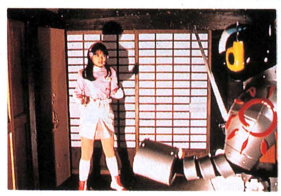


▶菅崎イコ（増田未亜）とおいこ（吉野里亜）

この『イコちゃん3』で私は私の大好きな人々に囲まれ、宇宙一の幸せ者である事を実感できた。世の中の老若男女、万人が見て絶対に楽しめ、幸せになる事を保証する。

と、私がそこまで断言するには理由がある。大体にして何の撮影でも現場がいい雰囲気のものは完成した作品もナイスなものだ。私の作品の現場はいつも爆笑が絶えない場所なのだが、この『イコ3』は異様なオーラがスタッフの間より立ち昇っていた。全スタッフが口を揃えて「こんなに楽しかったのは生まれて初めてだ」と言う現場を君は想像できるだろうか。

2月26日(月)の早朝、新宿スバルビル前に全スタッフ&キャストは集合。



◀元祖ロボコンプvsイコ

業界の待ち合わせのメッカのこの地に我々は他のTVに出るために待っている「ガチョン」谷啓を目撃。小雨模様の不安定な初日を象徴する出来事だった。日光江戸村にお昼着。今回はここで専務の要職にいられるあの『ウルトラセブン』のキリヤマ隊長、『イコちゃん1』でもおなじみ名優中山昭二さんのご厚意に甘え全面タイアップ・ロケを敢行するわけだ。すでに『コミックコンプ』の取材兼出演者であるロボコンプが、前の晩より来ておりC調に遊んでいた。新調されたヌイグルミはロボフォース的なナイスなものだがトイレに行く時脱ぐのがタルイので前だれの下にポコチンが出る穴をあけてあるのにはマイッタ。マスマスカワイイ増田未亜ちゃん＝イコちゃんも、ちょっと色っぽく、ピンクの忍者衣装に身を包みさっそくロボコンプとの対決シーン。普段の営業でも迫力満点の格闘シーンが行なわれている忍者屋敷で、ブルース・リー『死亡遊戯』ばりのアクションが展開された。ロボコンプの手がロケットパンチとなってイコを襲う操演もバッチリ。『悪漢探偵』に迫る豪快なシーンとなったぞ。そして今回イコちゃんの先祖とおぼしき「おいこ」役の新人・吉野里亜ちゃんと東映TV特撮『人造人間キカイダー』の伴直弥氏が貧乏長屋にいるシーン。伴氏もまた、妙に本作を気に入ってくれて、自らキカイダーのトレードマークだったギターとメガネを三味線等に置きかえて出させてくれ、と演技が渋く暴走したところは狂気（喜）のおかしさだった。気が狂ったのは伴氏だけでなく、白眉は中山昭二氏だった。悪い平賀源内のなりきり方は尋常ではなかった。それはまた次号のこの欄で!!



◀江戸の街をロボットが襲う。逃げる人びとのシーン演出中の河崎実



▶「大江戸ソング」という曲に合わせてミュージカルする村人



▶宇宙人がのりうつった平賀源内に襲われ苦しむイコ。隊員の一人は『サムライトルーパー』の中村大樹だ



◀なごやかな雰囲気が、キミに伝わるか？

監督自らこんな馬鹿な格好で出演している!!



本作は古いしきたりによる常識は全くない。面白ければいい訳で、あらゆる制約がない豪快な作品ゆえ至上の面白さだ!! 河崎監督はイコに超能力＝スーパーインカムを授ける神様のような役で出演。彼独特の明るいキャラクターが『イコちゃんワールド』の象徴だ!!

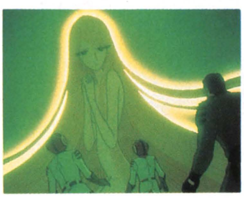
※『地球防衛少女イコちゃん―大江戸大作戦―』は5月、バンダイよりS&R開始予定!!

宇宙戦艦ヤマト、ビデオで発進!!

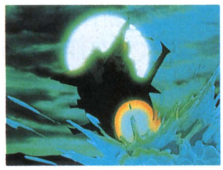
TVアニメのクラシック『宇宙戦艦ヤマト』が、いよいよ完全ビデオ化される。古(いにしえ)の名作を、チェックするチャンス到来だ!!

『宇宙戦艦ヤマト』といっても、若い読者はピンとはこないかもしれない。'83年の『完結編』を最後に新作は公開されていないし、再放映も、あまりされていない。一時はSFアニメのチャンピオンのような存在だったが、それも『ガンダム』にその座を奪われて以来、それっきりという感じだ。

しかし、作品として見ると、『ヤマト』は決して、その輝きを失っていない。とくに最初のTVシリーズは、最近のTVアニメなど足



◀よく"女神"が登場した



◀宇宙船のイメージをくつがえしたスタイル!

もとに及ばないほどのパワーを持っている。

『ヤマト』は3つのTVシリーズ、4本の劇場用映画（うち1本はTVシリーズの再編集)、1本のTVスペシャルから成る。最初の『宇宙戦艦ヤマト』はガミラス人の攻撃で汚染された地球を救うため、戦艦大和を改造したヤマトが、14万8千光年離れたイスカンダル星へ出発するという物語。劇場版『宇宙戦艦ヤマト』はその再編集版だ。『さらば宇宙戦艦ヤマト　愛の戦士たち』は全宇宙制覇をめざす白色彗星帝国に挑むヤマトの物語。登場人物のほとんどが戦死するという番外編だ。『宇宙戦艦ヤマト2』はモチーフは『さらばヤマト』だが、後のシリーズにつなげるため、



▲古代進と森雪。永遠のカップルだ

ほとんどのメンバーが生き残る。

『宇宙戦艦ヤマト　新たなる旅立ち』『ヤマトよ永遠に』は暗黒星雲帝国とのヤマトの戦いを描き、『宇宙戦艦ヤマト3』はガミラスとボラーという星間勢力の争いにまきこまれたヤマトの物語となっていた。『宇宙戦艦ヤマト　完結編』は水の惑星アクエリアスによる地球の危機が描かれていた。

このうちTV『ヤマト』、劇場版



◀古代の宿敵、デスラー総統



▲『さらばヤマト』のクライマックス

『ヤマト』『さらばヤマト』はすでにビデオ化され、4月には『旅立ち』『永遠に』5月には『完結編』がリリースされる。また、11月までに『2』『3』も発売される予定だ。さらに7月にはTV『ヤマト』はLD化もされるという。最初のTVシリーズはTVアニメのクラシックとなった感があるから、この機会に見ておくといいだろう。今、かえって新鮮かもしれない。



◆『宇宙戦艦ヤマト』バンダイ 135分 12360円(税込)



◆『さらばヤマト』バンダイ 155分 12360円(税込)

アニメーション・ビデオ月間ベスト10		
1位	魔女の宅急便	徳間書店
2位	鎧伝サムライトルーパー輝煌帝伝説 VOL.4	CBSソニー
3位	ダーティペア　謀略の005便	バンダイ
4位	新・キャプテン翼　第8巻	CBSソニー
5位	眠れる森の美女(日本語吹き替え版)	ディズニー
6位	機動警察パトレイバー(劇場版)	バンダイ
7位	強殖装甲ガイバー VOL.5	バンダイ
8位	超獣機神ダンクーガ ACT.2	バンダイ
9位	きまぐれオレンジ・ロード　ハリケーン！変身少女あかね	東宝
10位	敵は海賊 VOL.3	キティビデオ

2月5日～26日オリコン調査

ゲーセンでの仇は、ビデオでとれっ!!

ゲーセンで話題を博した、迫力の3画面ワイドスーパーシューティング『ダライアスII』。ストーリーからグラフィック、そして難易度まで、すべてがスーパー級なのだ。その魅力を詰めこんだのが、この1本てワケ。「なんだゲームのビデオか」などとバカにしてはいかんぞ。

スーパープレイヤーによるノーミス攻略に加えて、すべてのボスキャラと4種類のエンディング、そして2P同時プレイまでをイッキに収録。

ゲーセンでザセツした人も、これを見ればバッチシかあ!?



▲これが名人の芸。ビデオで覚えて、忘れぬうちにゲーセンへ走れ。走るのだっ



◀キャニオン 45分 5974円(税込)

銀幕見聞録

そろそろゴールデン・ウィーク用映画が封切られる季節。各社とも、自信作を一斉公開させる。デ・ニーロの新作あり、ヒットメイカー、スピルバーグの話題作ありと、またまた、ニギヤカな作品が揃っているゾ 中でも期待は、N.Y.のスパイク・リー監督だ！

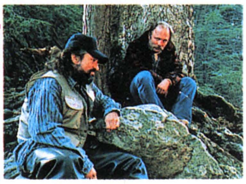
●デ・ニーロが心やさしいベトナム帰還兵に『ジャックナイフ』

♥「いとしのロバート・デ・ニーロ様のベトナム戦争もの！　ずっと楽しみにしていたんだけど、意外とジミなストーリーだったナァ」

♠「男の友情ドラマというか、戦争後遺症ものというか、いまいちテーマ性がハッキリしない部分が、



◀「今年も彼は多作」♠



▶「彼はやっと心を開く」♥

確かにあるね」

♥「デ・ニーロは、友情で、昔の戦友をなんとか立ち直らせ、社会復帰させようとするんだけど、なんかもどかしいのよネ」

♠「友人役がエド・ハリス。彼の苦悩があまり伝わってこないんだナァ。戦死した親友の思い出にひきずられるばっかしで」

♥「なんか、男のヒステリーっていう感じで、感情移入できないのよね。でも、彼の妹と、デ・ニーロの恋愛関係は、結構好きよ。フツーの男女の、ひっそりとしている誠実な恋愛で」

♠「ベトナム＝デ・ニーロの図式で、派手な演技やアクションを期待しないほうがいいネ」

♥「ひたすら、デ・ニーロ様を見るための映画ね」

●こんな教師に会いたかった！『いまを生きる』

♠「高校のとき、こんな先生に出逢っていたら、もっと人生が変わってたかもしれないナ」

♥「もう、ラストは、目がうるうるしちゃった。ロビン・ウィリアムスって本当に味のあるいい役者さんね。同じ教師でも、“金八先生”とはえらいちがい。説教臭くないし、ジョークもうまいし」

♠「ひたすら、エリートを目指す少年たちの前に現われた、熱血教師なんだけど、ウィリアムスが演じると、肩の力がスーッと抜けていて、いいんだナァ、これが」

♥「彼が生徒に言うでしょ“先入観をとりはらえ。自分の感性を信じて、いまを生きろ！”って。気持ちが自由であることが、いかに大切かって事を教えてくれる。日



▲「型破り教師の授業に皆ビックリ」♠



◀「やがて悲しい事件が」♥

本の教師も見習うべきよね。教師は、勉強を教えるだけじゃないんだから」

♠「監督は『刑事ジョン・ブック／目撃者』のピーター・ウィアー。映像も、すごくきれいだった」

♥「R・ウィリアムスの代表作、と言い切ってしまいマス、私」

●注目の黒人監督スパイク・リー『ドゥ・ザ・ライト・シング』

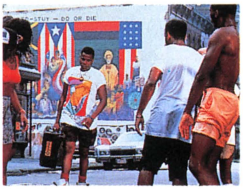
♥「いっつも辛辣なことしか言わないアメリカの雑誌『ローリング・ストーン』が大絶賛してるのね」

♠「ひたすら暑い、真夏のある1日のストーリー。登場人物全員の描写が、イキイキしていて、楽しめる」

♥「監督のS・リーも出演。彼が演じるピザ屋の店員が一応主人公



◀「音楽にも注目して」♥



▶「噂のラジカセ男」♠

だけど、パブリック・エナジーのラップ「ファイト・ザ・パワー」をガンガン鳴らすラジカセ男とか、飲んだくれの哲学者とか、いろいろな人がからまってきて…」

♠「大騒ぎのラストシーンに突入」

♥「ラップのように、ノリの良いアップ・テンポの作品。見て絶対損はありませんっ」

●S・スピルバーグの愛のメッセージ『オールウェイズ』

♥「スティーブン・スピルバーグお気に入りの、リチャード・ドレイファス（『ジョーズ』『未知との遭遇』）が主人公。彼は幽霊となって人間界をウロウロするの。でも、オカルトやホラーじゃないのよ」

♠「ボクは、苦手だな、このテの



▶「幸福な2人なのに」♥



◀「彼は飛行機事故死！」♠

作品。スピルバーグには、こういうヒューマンなものより、『激突』『ジョーズ』『インディ・ジョーンズ』シリーズのようなタッチの作品を撮ってくれ！　と声を大にして言いたい。本当に、エンタテイメントを撮らせると、天才なんだから。頼むぜ、スピルバーグ！」

♥「でも、私はこの作品はマル。一度死んだ人が、霊界からおりてきて、昔の恋人をジ〜と見守っているなんて、素敵じゃない。皮肉なことに、主人公が守護霊となって守ろうとする青年が、彼女に恋をしてしまうのだけど……」

♠「R・ドレイファスとホリー・ハンター（恋人役）じゃ、恋愛映画にならないよ」

♥「これはね、スピルバーグの大きな愛のメッセージがこめられた作品なのよ！　人間は1人じゃないんだよ。いつも、誰かが知らないところで見守ってくれるんだよっていう、やさしい映画なの。感動しない人は、おかしいんじゃない」

♠「確かに、心温まる作品だけど、SFや、アドベンチャー、サスペンスものを、スピルバーグには撮ってほしいのっ」

ジャックナイフ

ベトナム戦争で心に深い傷をおったデイブ（エド・ハリス）の前に、フラリと現われた戦友メグス（R・デ・ニーロ）。彼はデイブを力づけようと努力するが。／4月上旬より東劇ほかで公開予定。

いまを生きる

100年の歴史を持つ全寮制のエリート進学校に赴任してきた英語教師（R・ウィリアムズ）。彼の型破りな授業は生徒たちの共感をよぶ。／3月下旬よりみゆき座ほか東宝洋画系で公開。

ドゥ・ザ・ライト・シング

ブルックリンの黒人街。その年一番の暑さを記録する夏の1日を人物スケッチ風に描いたコメディ。ラップのような早口スラングは爆笑もの。／4月6日より日比谷シャンテシネ2で公開。

オールウェイズ

腕ききの消火飛行士ピートが操縦ミスで事故死。彼は天使の命令で地上に降り、パイロット志望の青年の守護霊となるが。／4月6日より日劇ほか、東宝洋画系で公開。

天と地と SPECIAL HISTORY of 角川映画

角川映画第46作目にあたる『天と地と』がいよいよ6月23日に公開される。大量のテレビスポットを放映する宣伝戦略や脚本の一般公募など、常に話題を投げかけ、日本映画界に一石を投じた、ザ・角川映画の歴史を見てみると

●ＴＶＣＭ攻撃で話題騒然

1976年、お茶の間で『犬神家の一族』のＣＭが流れたとき、皆ブッ飛んだ。なにしろ、それまでは映画ＣＭのＴＶスポットなんてほとんどなし。これでもか的に大量に流れるＴＶＣＭは当時としては破格の宣伝方法だったのだ。


▲6月23日東映系公開の『天と地と』

しかも、出版社が映画製作に乗り出す、これも初めて。映画と一緒に本を宣伝する、これも初めての快挙だった。

●海外ロケの先駆者だった

まもなく公開される『天と地と』が丁度46作目（劇場公開された作品）に当たる角川映画。第１作目から日本映画界に、ガツンと衝撃を与えた功績は大きい。


▲松田優作も角川映画の常連だった

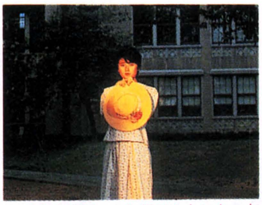
『天と地と』の迫力いっぱいの戦闘シーンの多くはカナダ・ロケで撮影されたものだ。最近は、テレビドラマも海外ロケをするくらいだからめずらしくはない。しかし、大々的に海外ロケを始めたのも角川映画が最初だ。２作目の『人間の証明』では、アメリカロケが話題になった。それに、アメリカ俳優ジョージ・ケネディもひっぱり出すという快挙。


▲『セーラー服と機関銃』のひろ子

●新人発掘も、おまかせ

新人スターの発掘も、忘れちゃいけない大きな特長だ。

「お父さん、こわいよ」が流行語になった『野性の証明』では、今やトップスターの仲間入りをしている薬師丸ひろ子がデビュー。『時をかける少女』では原田知世を、『伊賀忍法帳』では渡辺典子がデビューした。ほかにも浅野温子、宮沢りえ、つみきみほなど、人気スターをいち早く起用している。ギャルへの先見の明にかけては、


▲『愛情物語』の知世はかわいかった

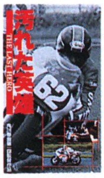
右に出る者がない！と断言できる。

●角川映画はエンタティメントだ

プロデューサーの角川春樹自らが監督をつとめた第１作が『汚れた英雄』。『愛情物語』『キャバレー』と続き『天と地と』が４作目にあたる。ライバルだった上杉謙信ＶＳ武田信玄の戦いと、その生きざまを描いた、久びさの本格派時代劇だ。大いに期待できるゾ。

なんてったって、エンタティメントに徹して『角川映画』というひとつのジャンルを作った角川春樹作品なのだから。おもしろくなくっちゃ、映画じゃない！　のポリシーは永遠不滅なのだ。


▲つみきみほ主演の『花のあすか組！』



●『汚れた英雄』115分・東映・13800円



●『犬神家の一族』150分・東宝・13800円


●『時をかける少女』104分・キャニオン・14830円



●『人間の証明』133分・東映・14100円



●『メイン・テーマ』100分・東映・14100円



●『野性の証明』143分・東映・13800円



●『麻雀放浪記』109分・東映・14100円



●『蘇える金狼』130分・東映・13800円



●『花のあすか組！』99分・東宝・14800円



●『戦国自衛隊』138分・東宝・13800円

角川映画総リスト

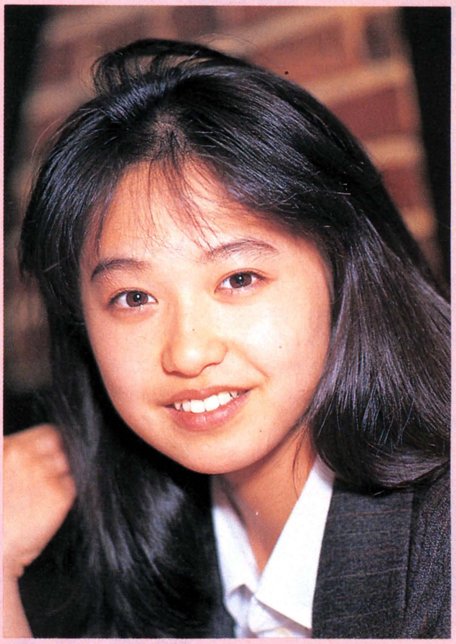
公開	タイトル	監督	主演
'76	犬神家の一族	市川崑	石坂浩二
'77	人間の証明	佐藤純弥	松田優作
'78	野性号の航海	門田得三	(記録映画)
'78	野性の証明	佐藤純弥	高倉健
'79	蘇える金狼	村川透	松田優作
'79	金田一耕助の冒険	大林宣彦	古谷一行
'79	戦国自衛隊	斉藤光正	千葉真一
'80	復活の日	深作欣二	草刈正雄
'80	野獣死すべし	村川透	松田優作
'80	刑事珍道中	斉藤光正	中村正俊
'81	スローなブギにしてくれ	藤田敏八	浅野温子
'81	ねらわれた学園	大林宣彦	薬師丸ひろ子
'81	悪霊島	篠田正浩	岩下志麻
'81	蔵の中	高林陽一	松原留美子
'81	セーラー服と機関銃	相米慎二	薬師丸ひろ子
'82	化石の荒野	長谷部安春	渡瀬恒彦
'82	汚れた英雄	角川春樹	草刈正雄
'83	幻魔大戦	りんたろう	古谷徹(声)
'83	探偵物語	根岸吉太郎	薬師丸ひろ子
'83	時をかける少女	大林宣彦	原田知世
'83	里見八犬伝	深作欣二	薬師丸ひろ子
'84	少年ケニヤ	大林宣彦	原田知世(声)
'84	晴れときどき殺人	井筒和幸	渡辺典子
'84	湯殿山麓呪い村	池田敏春	永島敏行
'84	愛情物語	角川春樹	原田知世
'84	メイン・テーマ	森田芳光	薬師丸ひろ子
'84	いつか誰かが殺される	崔洋一	渡辺典子
'84	麻雀放浪記	和田誠	真田広之
'84	天国にいちばん近い島	大林宣彦	原田知世
'85	Wの悲劇	澤井信一郎	薬師丸ひろ子
'85	カムイの剣	りんたろう	真田広之(声)
'85	ボビーに首ったけ	平田敏夫	野村宏伸
'85	結婚案内ミステリー	松永好訓	渡辺典子
'85	友よ静かに瞑れ	崔洋一	藤竜也
'85	早春物語	澤井信一郎	原田知世
'85	二代目はクリスチャン	井筒和幸	志穂美悦子
'86	キャバレー	角川春樹	野村宏伸
'86	彼のオートバイ彼女の島	大林宣彦	原田貴和子
'86	オイディプスの刃	成島東一郎	古尾谷雅人
'86	時空の旅人	真崎守	戸田恵子(声)
'86	火の鳥（鳳凰編）	りんたろう	堀勝之祐(声)
'87	黒いドレスの女	崔洋一	原田知世
'87	恋人たちの時刻	澤井信一郎	野村宏伸
'88	花のあすか組	崔洋一	つみきみほ
'88	ぼくらの七日間戦争	菅原比呂志	宮沢りえ
'90	天と地と	角川春樹	榎木孝明

ビデオの価格はすべて税抜です

小川範子の おしらせ日記

NORIKO OGAWA





オー！ E・E・女！ シドニーのおじさん、熱烈求愛!?



▲雨女の範ちゃんにしては珍しく、オーストラリアではずっと晴れ。バイオリンのペンダントを購入

どーも、オーストラリア帰りの小川範子です。このあいだ、日本に帰ってきました。

私が行ってきたのは、パースという街で、シドニーから飛行機で3時間くらいかかる西オーストラリア。ドラマのロケだったんですけれど、お仕事は5日間滞在しているうちの2日半。つまり、半分は遊べちゃいました。

オーストラリアといえば、まずはコアラ！本当は西オーストラリアにはコアラやカンガルーはいないんですけど、シドニーのほうから連れてきたみたいで。コアラの所に行くと、ポラロイドおじさんがいまして、そのおじさんに10ドル払うと、コアラを抱っこさせてくれて、写真を撮ってくれます（写真なしで、抱っこはできません）。それがもう、カワイイんですよ。ぬいぐるみみたいで。すごくおとなしくて、私におりこうに抱っこされてました。

でも、オーストラリアって、本当に日本人が多いんですね。何年かすると、第2のハワイになるんじゃないかしら。それで、季節が季節だけに、新婚さんばかり。飛行機のとなりが新婚さんだったんだけど、10時間ずーっとイチャイチャしてるんですよ。たまりませんよねー、こっちは麻生さんと2人なんだから。1つの毛布に2人でくるまってるんですよ、そんなによく見てたわけじゃないけど。

シドニーで乗りかえのとき、荷物検査のおじさんに「オー！ イイオンナ！」って言われちゃいました。えへへ。この“イイ”の発音が“EE”ってカンジで、もうハッピーになっちゃって。テレながら「Thank you」とお礼を言ってきました。不思議なことに、私って海外ではトシ相応に見られるんですよね。日本では、相変わらずの子供扱いなのに。久しぶりに会ったドラマのスタッフの人にも「大きくなったな」「ちゃんと学校行ってるか？」「ちゃんとトイレ行ったか？」なんて、小学生みたいに思われてるんですよ。

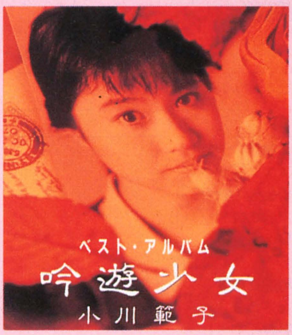
このあとは、少しおいてフランスに行ってきます。ファンの方から「フランス日常会話」のような本をいただいて、勉強してるんだけど、いやー、フランス語は難しいですね。フランスで遊べるかどうかは、すべて私のレコーディングが順調にいくかにかかってるのでがんばらなくちゃ！

いまは試験休みなんですけど、どうやら無事2年生になれそうです。期末テストでも、スタッフの人たちと賭けをしまして、全教科95点以上じゃなかったら、山かけうどんとおちょうし1本をごちそうしなくちゃいけないんで、気合いが入りました。

それから、もう知ってる方もいるかもしれませんが、5月1日付けで、事務所から独立することになりました。来月号では、フランスのおみやげ話とともに、新しい事務所の詳しいお話もできると思います。

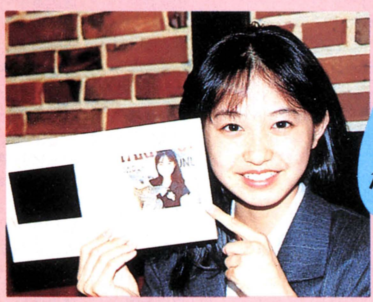
すっかりあたたかくなってきて、春らしくなってきました。春って、なんとなくいい予感がしませんか？

今年は、独立ということも含めて、私にとって、いろいろな変化がおこる年だと思うんです。ひとつずつ慎重にがんばっていきますので、どうぞ見守っていてください。とりあえず体調もいいし、お仕事もうまくいっている、順調な毎日を送っています。



▲ベストアルバム『吟遊少女』は3月28日にリリース。範ちゃんの歴史がこれでわかるぞ！

いつになくマニッシュな春の範子嬢



読者通信

この日範ちゃんが着ていたパンツスーツは、なんとお母さんのお手製！ もちろん裏地だってついてるし、オシャレな内ポケットまであって、このまま売れそうなモノでした。残念ながら、範ちゃんにはこの才能は遺伝していないらしい。

フランスでレコーディングされるニューアルバムは夏リリース予定。ちょっとアンニュイな仕上がりになるみたいです。

今月も、範ちゃんへの愛情たっぷりのレターを募集中。コンプティーク編集部「ボンジュール範ちゃん」係まで。範子ブランドスーツに身を包んだ生写真をプレゼントします。今月のラッキー野郎は大原正典、小村卓、瓜生聡、楠本典久、松本祥考の5名。強運だねぇ〜。

撮影／江尻宏明

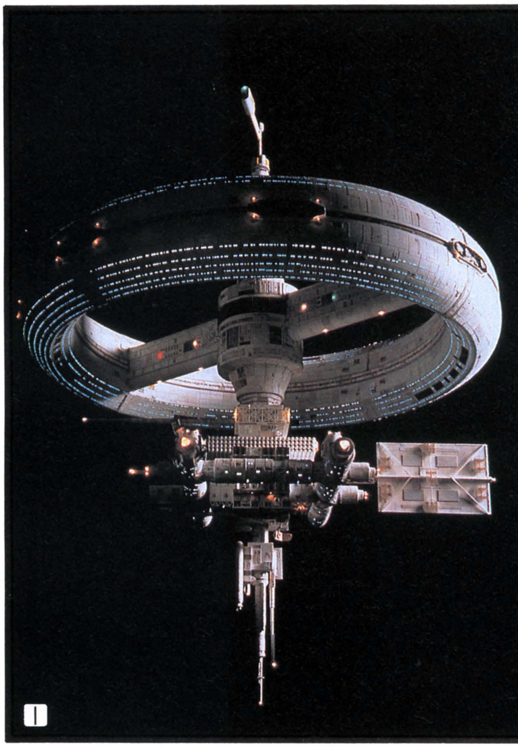
空想科学博物館

VOL. 6

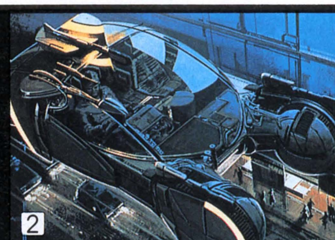
きしかわおさむ

我家は都内なのに、高台にあるので横浜の〝ベイブリッジ〟が窓から見える。ラッキー♡　でも、友人たちはそのことを、なかなか信じてくれないのであった。

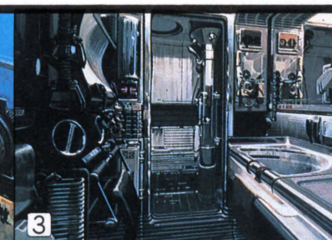
シド・ミード、デザインワークの魅力



1



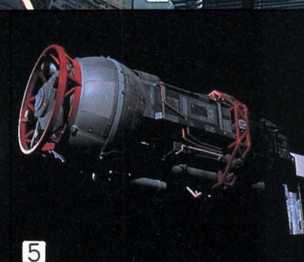
2



3



4



5



〈写真解説〉2、3、映画『ブレードランナー』（'83）のために彼がデザインしたコンセプチュアルアート。2は“ポリススピナー”、3は主人公、デッカードの自宅キッチン。1、'90年7月14日より公開が予定されている『クライシス2050』に登場する宇宙基地“スカイタウン”のミニチュア。この映画のＳＦＸは『スターウォーズ』『レイダース』『ゴーストバスターズ』などのＳＦＸで知られるリチャード・エドランドと彼が率いるボスフィルムだ。4、『クライシス～』より宇宙船“ヘリオス号”ミニチュア。太陽に突入する探査船ラー号を搭載している。5、『クライシス～』より、音声反応装置を搭載している大型爆弾“フレディ”。（ただし、このフレディはミードのデザインではない）※ミードの画集は今夏バンダイより発売予定。また現在発売中の『ブレードランナー／完全版』には、ビデオ、ＬＤともミードのデザイン画がオマケとして付いている。

ＳＦ作品の場合、ストーリーや設定も大切だが、映像作品において最も大切なのは、ヴィジュアルなイメージをいかに画面として表現するかにある。日本映画では、その作業は主として美術スタッフの手によるものが多いけれど、アメリカなどの場合、コンセプトを具体的にデザインする“コンセプチュアー“が活躍している。

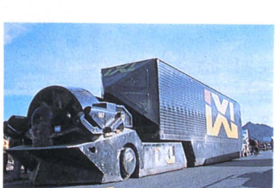
今回紹介するシド・ミードは、コンセプチュアー・デザイナーとして第一線で活躍しているデザイナーだ。単なるメカデザインだけではなく、物語世界のすべてをデザインしていくデザイナーである彼は、1979年にロンドンのドラコンス・ドリーム社から発売された画集『センチネル』で注目を集めた。その画集は未来の建築物、交通システム、生活などを描いており、『スタートレック』（映画版第１作）、『トロン』と映画のコンセプチュアルデザインを依頼されるようになった。そして『ブレードランナー』では酸性雨が降り続く近未来のロサンジェルスや空中を飛ぶパトカー“ポリススピナー”など、以降の映画・漫画に多大な影響を与えるデザイン・コンセプトを創りあげ、彼の評価を絶対的なものにした。

彼のデザインの魅力は、奇をてらった荒唐無稽のものではなく、現実的なデザインの延長線上にあるというところにある。それは彼が“インダストリアルデザイナー（工業デザイナー）”出身であることにあるのかもしれない。さて、この夏公開が予定されている『クライシス2050』だがミードは、この映画に“ヴィジュアル・フューチャリスト”として参加し、宇宙船から航空機、建物等の美術設定まで、かなりの量のデザインを描き、かつ全体のディテールをコーディネイトしている。（7月14日より、全国松竹系で公開）

現実的で理論に裏打ちされた彼のデザインを、この夏はぜひ映画館で確かめてもらいたい。



▶ＶＴＯＬ機。『クライシス～』に登場。ただしミードのデザインではない



▶無線誘動で走る無人の〝ロボトラック〟『クライシス～』より

3Dエキスプレス



▲価格は3500円（税抜）の予定。大きさは30㎝弱というところ

『ゴジラVSビオランテ』のガレージ・キットは、MAXファクトリー、ボークス、ウェーブなど、各社から続々と発売されているが、新製品として5月上旬に発売されるこのソフトビニール製のゴジラは決定版になりそうだ。それはなぜかというと、実際にこの映画で造型を担当しているビルドアップの品田冬樹がキット原型を製作しているからだ。同スケールのビオランテも5月下旬には発売予定。今月は、このゴジラを3名にプレゼント。

※プレゼント希望者は本誌「ゴジビオ」係まで

おのぼりさんツアー BANANAの

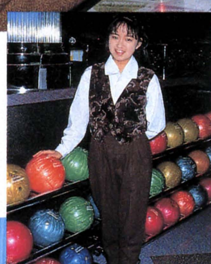
いまもっともナウな遊び 最新ボウリングに挑戦

連載第2回おめでとう！　今月オジャマしたのは、池袋のブランズウィック・スポーツガーデン。さぁ、遊ぶぞーっ！





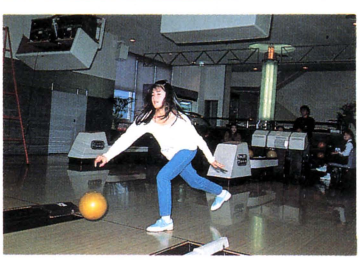
▶モニターに自分の投げたボールのコースが出る。スゴイ！　ハイテクゥ!!



▶ボールの指穴(?)には、すべり止めのゴムがついてる。奇跡ショットのほりちんです



◀盛り上げ上手、気くばり上手のひさのちゃんは、復学することになり、今月号をもってBANANA脱退。元気でね♡



▲投げる直前にピタッと止まるので、助走は必要ないんじゃないか!?　と言われたみどりちゃん

今日はバレンタイン。みどりちゃんは、スタッフのために、チョコを作ってきてくれた。くーっ、この日にセッティングしたかいがあったゼ！

さあ、仕事だ！　今日の仕事はボウリングだ！　それも、国道沿いにあるようなヤツじゃない。日本初のボーラービジョンっつう代物だ。ピンを自在にセットするＧＳ－10ピンセッターとコンピュータを駆使することによって、ボウリングの可能性を無限に広げた未来のシステムだ。つまり、10本のピンを三角に立てるテンピンだけじゃなくて、ゴルフのスコアリングを取り入れたパー・ボウリングや、９本しかピンのないカルーセル、ひたすらストライクを狙うフルショットなど、５つのニューなゲームが楽しめちゃうってわけ。

ＢＡＮＡＮＡ御一行様は、パーボウリングにチャレンジ。20球でまわらなきゃいけないゲームを、ひさのちゃん34球、みどりちゃん71球、めぐみちゃんが45球という結果。ガーターかストライクしかないひさの選手、お嬢さまボウリングのみどり選手、ミラクルショットのめぐみ選手、と３者３様。こういうところで、性格って出るもんだね。



◀スコアは自動的に記録され、モニターに。プリントアウトもできる。えらい!!

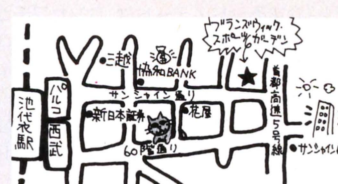
今月のおみやげ



今月のおみやはブランズウィック特製のスポーツタオルにサインを入れて３名様に。コンプティーク編集部「おのぼりさんコーナー」係まで、感想やナイススポットを書いて送ってくれ～いっ！

●ブランズウィック・スポーツガーデン／東京都豊島区東池袋１－30－１　☎03･988･7221

そんじょそこらのボウリング場とはちがって、とてもオシャレな雰囲気なので、ここならデートで行っても平気だ。週末はかなり混むらしいぞ。



撮影／江尻宏明

ベテラン監督、ミステリー大作に挑戦!!

岡本喜八監督といえば、『独立愚連隊西へ』『殺人狂時代』『ブルークリスマス』『ジャズ大名』『日本でいちばん長い日』などなど、骨太な映画を次々と発表してきた日本映画界の巨匠だ。



◀勢ぞろいの主要出演者たち。４～５月には長期ロケが待っているのだ

その岡本監督が４年ぶりに取り組むことになったのが、『大誘拐』。題名どおり誘拐事件を扱った作品だ。ただし、ここで誘拐されるのは和歌山県の素封家のおばあさん。そして誘拐犯の３人組も自分たちを“虹の童子（レインボーキッズ）”と名乗る、単なる金目当てとはひと味ちがう連中だ。

原作は天藤真の同名小説（角川文庫版）。昭和54年度日本推理作家協会賞受賞作である。岡本監督はこの小説を読むなり映画化権を取得。以来、長い間構想を練り、準備を重ねてきたということだ。



◀岡本監督は12年前、劇場版の『科学忍者隊ガッチャマン』を総監修したこともあるのだ

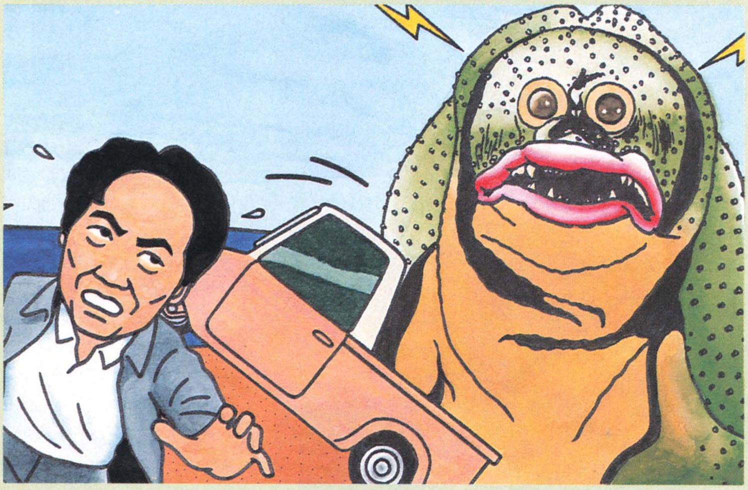
主演は北林谷栄、緒方拳。また、犯人の“虹の童子”には風間トオル、西川弘志、内田勝康の３人が扮する。その他、あの天本英世、嶋田久作、樹木希林なども顔を見せる予定。

公開は来年正月（全国東宝系）の予定。楽しみな映画が、また１本増えたわけだ。

イキなカントク 實相寺昭雄の

ナメてかかれ！

実相寺監督の作品には欠くことのできない俳優・寺田農氏。4月14日公開の『ウルトラQ ザ・ムービー星の伝説』にも中根報道部長役で出演している。今回は2人のナイスな関係！



イラスト／塩見正一

農ちゃん後援会

私は“農ちゃん後援会”の会長である。

農ちゃんとは、ご存知、役者の寺田農さんのことだ。

ファンの集いも会報もなく、月額の会費もない後援会だから、会員の数もわからない。ひょっとすると、今や会長の私ひとりの後援会かもしれない。

昔は“農ちゃんニュース”を出そうなどと、スタッフ仲間と盛り上っていたのだが、あまり若い女の子が集まらないだろう、と立ち消えになった。やったのは、農ちゃんを囲む麻雀大会ぐらいだ。しかし、これもやりはじめると、“後援”といったことはそっちのけになり、滅茶滅茶な食い合いになり果てただけなので、長つづきしなかった。

要するに、長く仕事を共にしている、という結果だけが残っている。ま、それでいい。

農さんと識り合ってから二十五年以上経つ。

まだ文学座の研究生だったころだ。農さんは研究所で岸田森さんの同期である。私はこの期の人とは因縁があるようだ。もっとも識り合ったのは森さんの方が半年はやい。森さんの出たドラマのアシスタントを私がしたからで、農さんとはディレクターとしてつき合った。

『でっかく生きろ』という、青い鳥を夢見る独身四人男の共同生活を描いた連続もので、農さんは一番若い役だった。内容はあまりよく覚えていない。とにかく、視聴率もとれず、私は六回でディレクターを下ろされ、ドラマも１クールで打ち切りになった。識り合ったときから波乱ぶくみだったわけだ。

その次が『ウルトラマン』のガマクジラに襲われる運転手役で、ガヤに毛の生えたような役だった。口から泡を吹いて、ガマクジラの出現に失神する農さんのカットを覚えている方がいるかもしれない。

以後、テレビや映画、さらに舞台にコマーシャルと、ずっとつき合ってもらっている。農さんにとっては、後援会長とは名ばかり、貧乏神にとりつかれたようなものだから大変だろう。私の近年の映画『帝都物語』『悪徳の栄え』や『ウルトラＱ ザ・ムービー』にも出演してもらっているし、アダルトビデオ『ラ・ヴァルス』にも登場してもらっているから、立場はむしろ逆で、農さんが私の後援会長のようなものだ。

よく、農さんに限らず、気に入った俳優さんのことを、

「どこがいいのですか？」

と、雑誌や新聞の人に聞かれたりするけれど、これはひどく答えにくい。

これだけつき合っても、何故農さんがいいのかわからない。要するにウマが合うだけのことだろう。

私の長男は“ちな坊”という洗い熊の縫いぐるみだが、撮影の折その長男を現場に連れてったところ、

「俺も、そういう息子が欲しい」

と、農さんに言われ、狸の縫いぐるみを贈った。金玉に鈴が入っていて、揺らすとキンキン鳴る奴だ。後援会長としては、当然のプレゼントである。私は“みの坊”と命名して、農さんに渡した。

農さんの“みの坊”の可愛いがり方、ひと通りでなく、近頃は親同士、

「うちの子の方が眼がいい。うちの子の方が可愛い」

などと口喧嘩になる。『ウルトラＱ』に“ちな坊”を出演させたところ、

「依怙ひいきだ。うちのも出演させろ」

と、農さんは“みの坊”を現場に連れてきた。しかし、監督の特権というのがあるから、二カット程度で、お茶を濁してやった。

お互い年をとっても、こんな馬鹿なことを言ってる関係だから、他人から見れば愚の骨頂だろう。それでも、これからもずっと農さんとは仕事をやり続けるにちがいない。

私の着ている背広の上衣には、ＴＥＲＡＤＡとネーミングがついている。後援会長の余得で、着古しをもらっているのだ。身体のサイズが似ていて、良かった。

当分、会長職は続けるつもりである。

CORDINATE／MINORU KAWASAKI LOGOILLUST／YUTAKA KONDOH

ウルトラＱザ・ムービー 星の伝説

実相寺監督、大いに語る!!

古代怪獣薙羅（ナギラ）、異星人の美女、土偶型宇宙人が大暴れする大特撮映画、4月14日全国松竹系で大公開!!　皆で見よう!!

日本国屈指の映像造型能力を持つ男・実相寺昭雄監督の素顔は驚くほど豪快だ。河崎実が現場に鋭く切り込む!!

実相寺監督については本誌読者ならコラム「ナメてかかれ！」でおなじみだろうが、一般の、特に映画ファンや特撮ファンにとっては教祖的存在であり、ある意味恐れられている部分がある。しかし


▲中山仁、寺田農、柴俊夫ら主演俳優

素顔の監督、とくに気の許せる人たちと接する時は驚くほど優しく、豪快な言動と表情で我々を爆笑させる。本ページは私・河崎実が新作劇場用特撮（！）怪獣映画『ウルトラＱザ・ムービー星の伝説』の撮影現場に再三お邪魔し、監督の本音に肉迫（？）した、決死インタビュー（？）である。

まず１月28日（日）、ＴＢＳ赤坂局内食堂で主演の万城目淳（柴俊夫）と戸川一平（風見しんご）が行方不明となった同僚を憂慮するシーン。例によって移動車の嵐である。河崎（以下(河)）「やってますね監督」実相寺（以下(実)）「面白くない時に来るなあ。明日が派手だ。明日も来てくれよ!!」

(河)「はあ。で、今回なんスけど旧ＴＶの『ウルトラＱ』とは世界観の上でつながりはあるんスか？」

(実)「役名は旧作のままだけどね、別に旧作の世界と具体的につながってる訳じゃない。一の谷博士も昔のヒゲのイメージでやったらオーバーすぎるしね。中山仁さんでスマートになった」

(河)「主演は『シルバー仮面』以来の柴俊夫さんですが、その他の方のキャスティングは監督の意向が入っているのですか？」


▲豪快だが、淡々と演出する監督

(実)「僕は役者さんの名前知らなくてね、アダルト女優は別だけど（笑）。ＴＶで売れてる人には興味ないね。でも今回のキャストは皆いいですよ。荻野目慶子さんも僕の長男ちな坊（※注・ヌイグルミなのだがなぜか養子として実相寺家に縁組みした熊。完全に実相寺ファミリーとなっている）の事を気に入ってくれてね。そう、河崎君、ちな坊を出してくれなきゃ困るよ!!」

(河)「は、はあ、ちな坊様の事はいずれ特集で……（ちなみにこのちな坊はしっかり本編にも映っているので覚えておいてほしい）他の方はどうですか？」



(実)「風見しんご君もいいよ。シャープでコミカルで。それに高樹澪さん、彼女はＵＦＯをよく見るっていうんでね。何かこの役に運命的なものを感じたらしいね。いい、すごくいい」


▲古代神獣薙羅、大暴れ！

そして翌日、ＴＢＳ緑山スタジオで淳たちがＴＶ特番収録中に怪獣の祟りか、照明機材が落下しパニックとなるシーン。

(実)「やあ、また来たな。河崎君、エキストラで出なきゃ」

(河)「は、はあ」

(実)「そう、フカンから狙ってるからそこに居てくれ。写るぞ」

と、特出した後に再びお話しを。おや？　なぜか特撮監督の大木淳吉さん（以下(大)）がいる。ここは本編で関係ないはずなのだが……。

(河)「大木さん、なぜここに？」


▲特別出演はウルトラマンの黒部進

(大)「いやあ、俺がいないとすぐ監督手を抜くからなあ（笑）クククッ……」


▲アラシ隊員こと毒蝮三太夫も登場

ちなみにこの大木監督は実相寺監督とは名コンビで、その温かい独特の動物的キャラクターは皆から親しまれている。

(河)「今回のＳＦＸはどうです？」

(実)「困るな、河崎君。ＳＦＸなんて言っちゃ。これは『特撮』なんだよ。日本独特の、円谷英二監督の流れの伝統芸能なのさ。職人の世界だよ」

(河)「そうでした。失礼しました。で、監督としては今回も自信満々と……」

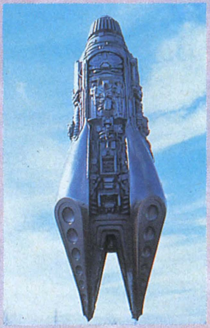
(実)「いつもどおりやってるだけですよ。ＴＶの『ウルトラＱ』は先輩だった円谷一さん、そのおやじさんの円谷英二監督が創った綺羅星の様な世界だったからね。この人たちに見せて恥ずかしくない、ウルトラＱの名に恥じないものとする、ロマン溢れるものとするように肝に銘じているけどね」


▲竜宮島に現われる謎の美女・真弓役はＵＦＯをよく見るという高樹澪だ

(河)「脚本は『ウルトラマン』以来の佐々木守さんですね」

(実)「数年前の『怪獣聖書』という幻の本でやりたかった古代人と我われ現代人との結びつきの形が紆余曲折して実現した感じなんだな。劇場用映画として満足してもらえる仕上がりになると思いますよ」

――後日東京プリンスホテルで行なわれた記者懇談会で、一見強面の監督に一同は戦々恐々としていたが、監督の素顔は以上のように大変ソフトな方である。先日エロ本を買いに行って蜷川幸雄と間違われ苦笑したよ、とおちゃめに笑う監督。本作は新たなウルトラ時代の幕開けを告げるだろう!!


▲池谷仙克デザインの銅鐸型宇宙船。氏にとっては『シルバー仮面』以来のＳＦデザイン

プレゼント

さて、この大期待特撮映画『ウルトラＱ　ザ・ムービー』の前売券を10組20名の読者にプレゼント。本誌「Ｑ係」まで。

TV

4月20日、大いなるプロローグが、TVに登場する!



▲TVのワクを越えた超大作だ

いよいよフィルムも完成し、各方面からの注目を集めている映画『天と地と』。その公開に先立って、4月20日(金)21:00～22:52、日本テレビ系の金曜ロードショー特別企画『天と地と・黎明編』が放映される。

これはタイトルどおり映画『天と地と』の前段となる作品だ。映画では榎木孝明が演じる上杉謙信の少年時代（長尾景虎）を、光GENJIの大沢樹生が演じている。その他、三船敏郎（景虎の父・為景役）、田中健（景虎の異母兄・晴景）、秋吉久美子（景虎の母・袈裟と晴景の愛人・藤紫の2役）などが脇を固めており、映画で謙信の忠臣・宇佐美定行に扮する渡瀬恒彦も、同じ役で顔を見せている。つまりこの『黎明編』は映画の、完全なプロローグというわけだ。続けて見れば、巨大な戦国絵巻が、君の眼前に現出することだろう。

で、気になるストーリーは、景虎が生まれるところから始まる。父・為景は妻の袈裟の妊娠が結婚してあまりにもすぐだったことに一抹の疑惑を抱く。そのために4歳で母を失った景虎に父らしく接することができず、景虎もまた、父になつかなかった。両者の反目は激化。ついに為景は7歳の景虎を勘当してしまう。景虎は定行を訪ね、そこで文武を学ぶ。やがて為景は一向一揆のため死亡。嫡男の晴景は色香におぼれて国政を乱した。景虎は定行に兄を討つべきだと進言され苦悩するが、忠臣・新兵衛を殺され、ついに義兄に弓を引くことを決意する――。



▲映画公開まで待てないという人に

GOちゃんの似顔絵男爵

若者よ、あせっちゃあいけません

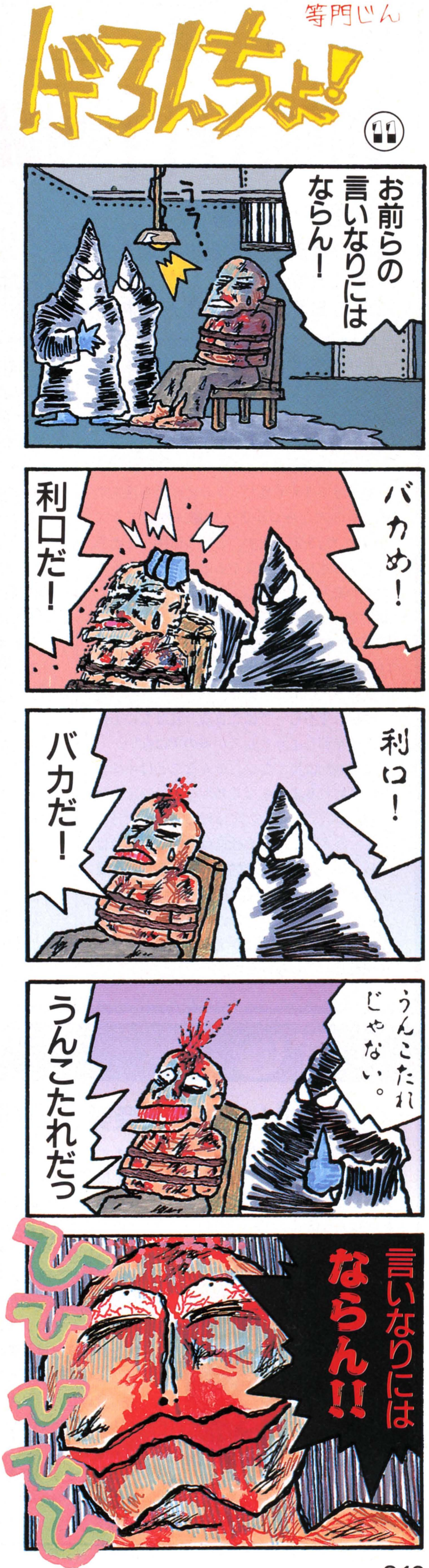
イキナリですみませんが雑誌の仕事ってのは「ズレ」との戦いです。例えばこの原稿を書いているのは3月で、発売は4月で、でもそれは5月号なんですな。それから当たり前だけど私は皆さんが送ってくれた似顔絵を見てから原稿を書くわけですから、皆さんは遅くとも2月半ばにはハガキを出しておられることになります。つまり何を言いたいかといえば、「若者よアセっちゃいけないよ」ということなのです。めまぐるしい雑誌編集の仕事ですら、こうして時間をかけて進められてゆくのです。アマチュアの皆さんが、「楽しみ」で似顔絵を描くわけですから、もう少しゆったりと練習してからハガキに描いてほしいと思うのです。野球だってウォームアップなしで、いきなり全力投球したら肩こわしちゃうでしょ。世の中じわじわ進める奴が勝つんです。そんなわけで今月は男爵ナシ。ゴルゴ13とPASSENGERが佳作。ゴルゴはこのパワーが続くかどうかが問題です。



◀PN・ゴルゴ13の作品。西田ファンよ怒れっ!!㊎



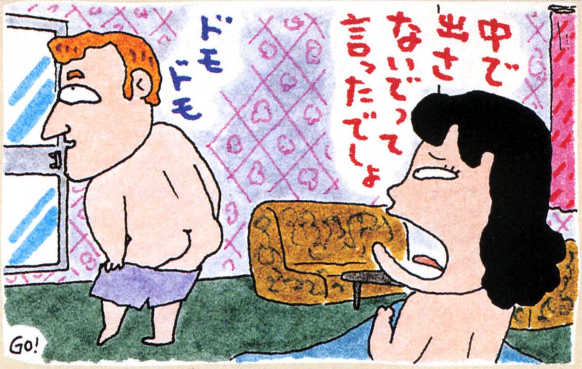
▶PN・PASSANGERの作品。パワーに見るべき点がある作品なのだ㊎



←黒頭布は、昔も今も悪の軍団のシンボルなのであった

小田嶋隆の

新妖怪百物語



ドモドモの巻

日本の経済成長とともに増えてきた、外国人労働者たち。しかし、彼らの中には世にもおぞましい妖怪が紛れこんでいる！

外人が増えている。実際、新宿や高田馬場あたりの居酒屋では、日本人の店員をみつけるのが困難になっている。

居酒屋だけではない。ラーメン屋に行っても、そば屋に行っても、デニーズに行っても、外国人の店員が出てくる。

寿司屋でさえそうだ。トロとイカを注文すると奥の方からロシア人の職人が出てきて「トロイカ」を歌い出す。こいつは困ったと思って「おどり」を注文すると、今度はチャモロ族の職人が踊り出し、「赤貝」を頼めば頼んだで、なぜかねじり鉢巻のスウェーデン女職人がカウンターの上でスカートをまくり上げる……といったようなことが決して珍しくなくなっているのである。

誤解してもらってはこまる。私はなにも外国人を差別しようとしているのではない。

人種差別は良くない。そんなことはキミたちに言われるまでもなくわかっている。

しかし、このことだけははっきりといっておく。外人はともかく妖怪は差別しなければならない。妖怪に基本的人権や職業選択の自由のようなものを与えてはならないのである。

というのも、実は、最近、外人増加のどさくさにまぎれて、妖怪が堂々と就職するケースが目立っているからだ。

「ドウモ」

と彼らは、何かにつけて言う。

この点は外人と似ている。外人の中には、「ニッポン良いトコよ。『ドウモ』、『アリガト』、『バンザイ』知ってればオールオーケーあるよ」

といった甘ったれた考え方をしているクロマティーみたいな奴が結構いるのだ。

が、「ドモドモ」は、妖怪である。こいつが「ドウモ」だとか「ドモドモ」だとか言う時には、当然、もっと悪どいことを考えているのである。

たとえば、諸君が靴屋でスニーカーを買おうとしたとする。

「これの25センチのはありますか？」

「ドウモ」

「いや、だからドウモじゃなくて、靴のサイズの話をしてるの」

「ドモドモ」

しょおがねえな、と、別の店員を探して

「ねえ、この靴の25センチの……」

というと、その店員も

「ドウモドウモ」

しか言わない。店長らしいのに聞いてみても、事態はまったく変わらない。

仕方がない。帰ろう……と出口の方を見ると、なんとシャッターが降りている。いつの間にか閉店時間になっていたのだ。

「ねえ、帰りたいんだけど、オレ」

「ドウモドウモ」

「入場料、ドモドモ」

「ニマンエン、ドモドモ」

「ドモドモ」

これは、ほんの一例に過ぎない、洋服屋でもラーメン屋でも、スポーツショップでもこれと同じようなことが毎日起こっている。「ドモドモ」は、日本語が理解できないふりをしながら、注文してもいない餃子を持ってきたり、ガラス玉を売りつけたりするのである。

日本人は、交渉ごとをする時に、相手がわからんちんだと、あきらめて譲歩してしまうことが多い。ここに「ドモドモ」はつけ込むのわけなのである。

考えてみれば、「どうも」はとくに意味のある言葉ではない、いわば、「曖昧な謝罪」、「曖昧な感謝」を示す言葉である。

つまり、「どうも」は、人に迷惑をかけ、あるいは人の世話になっていながら、決して心から謝罪したり恩に報いようとしたりしない人間が使う言葉なのである。

ってことは、「どうも」しか言わない奴がいたとしたら、そいつは、妖怪である。

イラスト／中野豪

JOT 吊端撃彦のオナニー放談
全日本オナペットＴＯＰ40選考委員会

クールロリータ小沢奈美、初Ｖ達成!!

イチモツを　握る右手が　ギュッとなり…（撃彦、花粉症でオナニーの最中くしゃみが出たとき詠んだ歌）。

フォーッフォッフォッフォッ、では今月もためらわずチャート解説に移ってみようではないか。



▲高倉真理子『彼女の友達』（ダイヤモンド）　ポッチャリした顔が、「1億人のオナペット」というフンイキ

まず１位は、先月５位からイッキにジャンプアップのロリコン型美少女、小沢奈美！　ここのところウレウレの肉体を誇るギャルたちに占領されていたチャートだが、久しぶりにフレッシュなタイプの娘が強力に登場である。ロリコンといっても小沢奈美の場合は、美型ゆえに醒めたムードを漂わせている。過去に登場したＡＶギャルでは、このタイプはいなかったと吊端は記憶するが、さてどこまで突っ走れるかが今後の見どころ。夏あたりに強烈なライバルが出てきそうな気がするが、果たしてどうか!?　ウキウキ♥

６位初の高倉真理子は、育ちの良いお嬢様顔が万人ウケしてチャート・イン。７位初の田中露央沙（ろおざ）は、B95の超グラマラスボディに森高千里にそっくりのルックスがオナ心をそそりまくる。もちろん本物より品はないが、95cmを自分の手でつかみ、ガンガン悶えるサマが超ド迫力だ！　要注目!!　10位㊋の早見瞳は、５年ぐらい前清純派で大人気だった娘。気合いの本番でカムバック、お見事っ!!



◀田中露央沙（ろおざ）『24時間働けますか』

今月	先月	GAL
1	5	小沢奈美
2	2	樹まり子
3	1	松坂季実子
4	3	木田彩美
5	4	鮎川真理
6	初	高倉真理子
7	初	田中露央沙
8	7	秋山まり子
9	8	林由美香
10	再	早見瞳

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生！

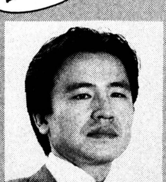
スーパー暗記法™



お急ぎの方はお電話で！ 03-318-6111 （受付：朝・9時30分〜 夜・8時（年中無休））

合格術の達人

現在の受験は暗記で合否が決まります!!
私の暗記テクニックすべてをおしえましょう。



●監修
萩原雄二郎先生

独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理Ⅲ（医学部）に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。（銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。）

学力アップの秘密がいっぱい!!

カラー案内書
無料プレゼント中

左のとじ込みハガキを送るだけでOK！

日本進学指導センター
〒166東京都杉並区成田東4-36-15
☎03（318）6111

先輩からの熱き体験メッセージ！

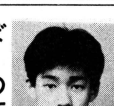
定期試験に大満足！



高原 有知
三愛高校
（豊沼中卒）

ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。ナゼ？ってみんなが言うけど、これだけはゼッタイ教えたくないよ。

ぼくの東大合格作戦！



武南 宏治
東京大学理Ⅰ類
慶応大学工学部
（筑波大附属高卒）

合格は暗記量で決まります。数学でもそう。国語でさえ感情の暗記です。この割りきりと、スーパー暗記法による勉強こそ合格への最短距離でした。ぼくの東大合格の秘密、そして現役でパスできた理由を明かせば暗記法のお陰です。

一か月で偏差値69に！



山田 和範
早大商学部
中大経済学部
（海城高卒）

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が69にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜んでいます。

アソビ半分で効果が！



松田 幸子
青山学院
女子短大英文学科
（青学附属高等部卒）

暗記のやり方は語呂あわせだけでしたが、それだけでは間にあわず、貴講座を利用させてもらいました。実際にやったところ、実にかんたん。なるほど！と感心しながら、アソビ半分で楽しく続けました。私に最適の必勝法でした。

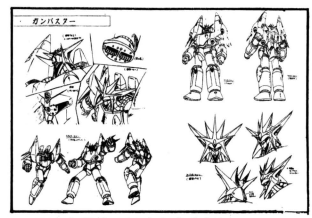
遂に完成！ トップのすべてがここにある!!

『コンプリート・ガンバスター』 コンプ読者5名様にプレゼント

あの感動のOVA作品『トップをねらえ！』の完全設定資料＋アート集が遂に発売!!


▲カバーは美樹本晴彦氏の描き下し

連載中のコミックでは遂にグレードガンバスター登場、パソゲーでは『電脳学園III・トップをねらえ！』発売と、場所を変え形式を変えて発展し続けるトップワールド。その総本山と言うべきOVA『トップをねらえ！』のセルアートと設定資料を完璧に収録した完全無欠のトップ本〝コンプリート・ガンバスター〞が遂に4月10日に発売となった！ で、この本の完成を記念して、コンプ読者5名様にプレゼント!! 欲しい人は下記あて先までドンドコ応募してちょーだい。



▲こんな具合に設定を完全収録

で、この本は定価￥1800（送料 ￥500）でゼネプロさんより発売中。絶対に欲しい人はゼネプロさんに問い合せてみましょう。限定部数なので急いだほーが良いゾ。

●応募先●
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク編集部『コンプリートGをくりくれ』係まで（5/8必着！）

お問い合わせは ☎0422-22-1980 ゼネプロ まで

ナンテコッタ電波

≡≡≡読者のコールをピピピとキャッチ！ それが突然始まったこのナンテコッタ電波だ。皿虫(さらむし)級のでっけーアンテナで聞き耳立ててるから、読者の皆様も発信よろしく。おっといきなり市ヶ谷から電波が……。何？ R・W(ルーン ワース)は入稿したのにこっちはコンテも上がってない!? 担当の島ちゃんピンチ、な～んてこった!!

▼長野県 ぶち猫さん
ちょっち太めで胸ちっせーけど、可愛いマリナだぜ



▼東京都 黒沢真くん
自分勝手なジュンちゃんひど～い。あくまでマリナが主役だぞ！

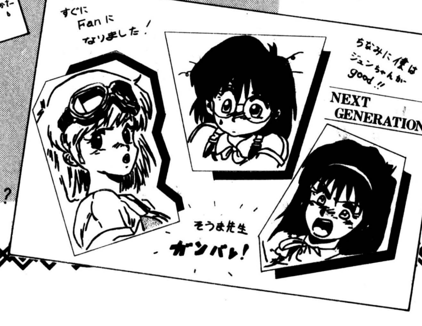


▼埼玉県 Yばあんくん
そうなのだ、キミは正しい！ おもしろいギャグ考えたら送ってチョ。漫画で使うゾ





▼神奈川県 福田崇くん
そうま先生ウリふたつの性格の悪さなのにジュンちゃん超人気！

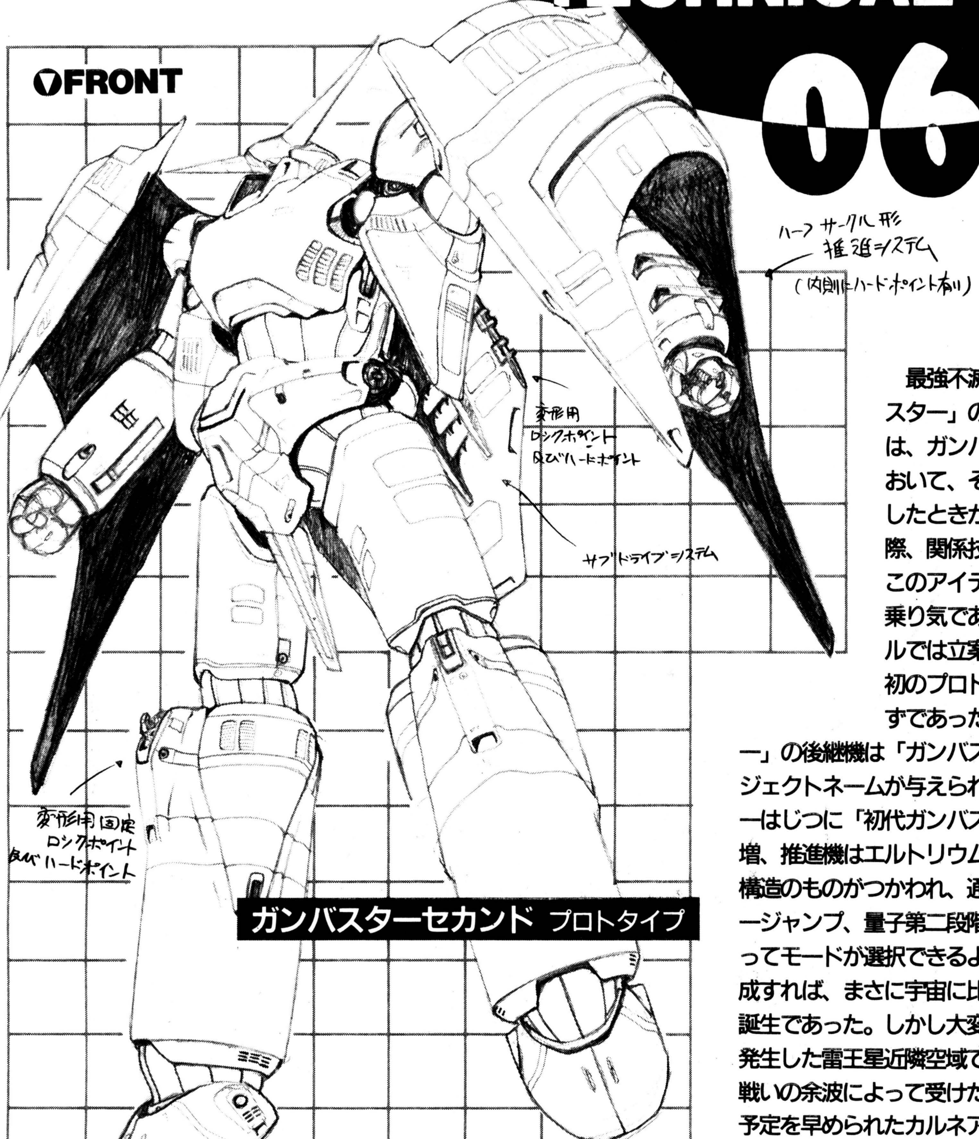


▼山口県 おたまの友くん
読者はひょっとしてマゾばっかしか？ 日本はヤバイぞ！

お便り発信待ってるゾ！
あて先は 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル コンプティーク編集部「ナンテコッタ電波」まで。粗品準備中！

GUNBUSTER II PROTO-TYPE

NeXT-WORLD TECHNICAL-INDEX 06



ガンバスターセカンド プロトタイプ

最強不滅の伝説的名機「ガンバスター」の後継機をつくるプランは、ガンバスターが最初の戦いにおいて、その無敵のパワーを発揮したときから立案されていた。実際、関係技術者、軍上層部ともにこのアイディアについては非常に乗り気であり、当初のスケジュールでは立案時より988日後には最初のプロトタイプの完成を見るはずであった。最強の「ガンバスター」の後継機は「ガンバスターセカンド」のプロジェクトネームが与えられ、その目標とするパワーはじつに「初代ガンバスター」の60パーセント増、推進機はエルトリウムに使用された物と同じ構造のものがつかわれ、通常のワープ、コラプサージャンプ、量子第二段階加速航法など状況によってモードが選択できるようになった。これが完成すれば、まさに宇宙に比類ない超絶最強兵器の誕生であった。しかし大変運の悪いことにその後発生した雷王星近隣空域での宇宙怪獣との壮絶な戦いの余波によって受けた地球の大被害の復旧と、予定を早められたカルネアデス計画のあおりをくってしまった本プロジェクトは、試作機製作が30パーセントほどのところで一時中断が命令されてしまった。

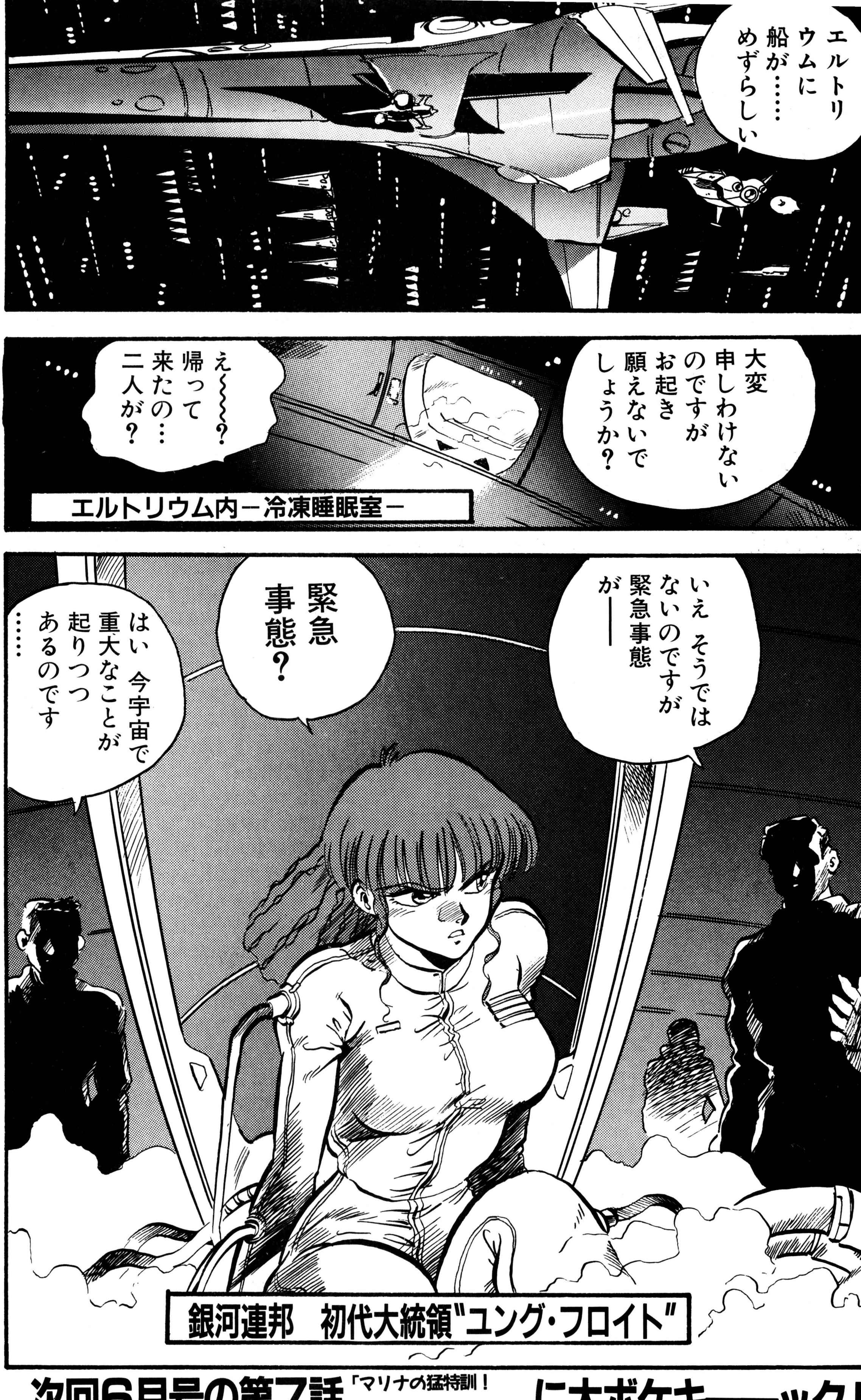
その後、この「ガンバスターセカンド」が思い出されたのは、カルネアデス計画より一年後の記念式典のおりであった。宇宙から怪獣の脅威は消え去り、もはやガンバスターなど無用の長物以外の何物でもなく、いまさら大金を投じて計画を再開するなど馬鹿げたことのように思える。が当時のひとびとはそれ以上にタカヤノリコとアマノカズミの英雄的活躍に感動していたのだ。なにせその後数年は、毎日なんらかの形でふたりのテレビ番組が流されていたほどである。

かくして、ようやくガンバスターセカンドは3年目の記念式典の目玉として、そして同時に進行中であった、1000兆円をかけた角川映画製作の超大作映画『トップをねらう』の主役として復活したのであった。

「ガンバスターセカンド」は、スミソニアン博物館に納められたところまでは記録で追えるのであるが、その後プッツリと行方不明になってしまう。しかし、もう皆さんも御存じではあると思うが、サルベージ中の作業船がそれを発見したらしいという外電情報が最近になってはいって来た。これが本当だとすると、とんでもない大ニュースである。詳しいことは情報が入りしだい当コーナーで取り上げるので期待してほしい。

設定協力／今南二、AIN SYSTEMS

役者はそろった！　ドラマは大きく流れ出す!!



次回6月号の第7話「マリナの猛特訓！謎の覆面コーチ現る!!」に大ボケキーーーック!!


銀河連邦の中枢"地球"
衛星軌道上"凍結艦隊"
もったいないな——
なにが——?
だってよー2千4百隻だよ
警備艦　タチカワ丸
こんだけの旧科学の戦艦がありゃシリウスなんて一発だよ
そうだろねーけどなんで使わないの?
おめーらけむいぞ
初代大統領がそう決めちゃったの
なんで?
コンプティーク10月号の付録を読んでちょ
あっ!!



おそらくシリウスはワープアウトをねらってうんぬんかんぬん……
しかし……あの強力な重力波のおかげで通信が復活したが
やはりあの重力波は例の……
あの忌まわしき宇宙怪獣を生んだと言われる
宇宙の意志とか言うやつのしわざだろう
そうそう この2人のデザインは"うしだゆーじ"先生だよ
別の言い方をすれば"神"と言うわけか……
それとマリナ達の制服のデザインもそう!
そのせつはおせわさまでした…
全艦シリウス本星へ向けて
ワープッ!
グオオオオ


ゴオオン
全艦隊全乗員につぐ
これより我が艦隊は
シリウス圏内へと進入する
銀河連邦第一突撃隊司令
今回の作戦はシリウス本星への突入である
その作戦の目的はシリウス人が隠しもっていた
バスターマシーン！
グレートガンバスターの
奪取である!!
トライオン　ブリッジ

★そうま先生へのお便りはナンテコッタ電波まで!(49p参照のこと)




あらら〜っ 本当に やっちゃったわ
よかったわね マリナ これで おしおきは なしねっ
マリナ カッコイー
うんっ これで 若ハゲ様にも また会えるわっ
あっ さっきの シリウスの 兄ちゃんね
あっ… でも——
?
シリウスの連中 このまま だまってる かな?
デモ…? ストライキ! 賃金値上要求!!
え〜〜っ そ そんな ア〜〜〜


かんちょー!重力波が分散消滅しました!
なにっ!?
……
や…
やったあ!
……マリナさん………


ズズズズ…



グレート
バスター
ウルトラ
スーパア―
ビイイイイイム!!!
カッ


来るわよ正面重力波の渦！
マリナっちゃーんとやりなさいよっ
うんっ
まったく……あんたって子はこう・ゆ・う・こ・と・になると
絶対引かないいんだからっ
うんっ！
いいマリナ
もし失敗したら超ド級おしおきよ
うん……


なにいっ グレートガンバスターで重力波を打ち消すゥ！
勝手なことをっ
そうです グレートの力なら
あの重力波を消せるかもしれないいっ
ばかなことをっ そのままワープさせればグレートは…
どすん
艦長は生徒を見すてるんですかっ
マリナ 聞こえるかっ
必要なデータは全部そっちに送った
うまくやれよっ！
うんっ
グゴゴゴゴ
グレート前方を通過しますっ
グオオオオオ


若ハゲ様っ!!
!
また私達会えるようにいのってて!
マリナさんっ
行ってきます!


わ わたし……
だれも死なせたくないの！
クラスのみんなやそして
シリウスの人達も！
！
マ マリナさん…
わかったよマリナ なんとかしてみようぜ 手がないことはない
艦内各部へ連絡だっ
緊急ワープのためショックにそなえろとっ！
あのっそれが…
ほ ほんと!?
この子が通信器取っちゃって……
ひどいの
なにィー なにをやっとるか――っ
どかかァ――っ


どどーしよ〜〜〜
逃げるのよっマリナッ
こいつにはワープ機関があるわっ
ででもスズリン達は…？
今こっちはなーー
あの〜返してくれない？
180°回頭だ
重力ジャンプで加速
重力波の反対へワープする！
うるへー貸してろ
グレートガンバスターはどうするんです
しかしこんなところでワープしたら
だがいまはそれどころじゃない
つかまってる女生徒達は？
今かまっていたら全員やられてしまうぞっ
！
スズリんっ！
なんとかみんなを助けだせない!?
えっ！
逃げよーよォマリナァ
だってこのままだまって
見すてられないわっ



あっ！
これはっ
グレートガンバスターだあーっ!!
あっ
ちょいと通信器貸りるよ
おーいマリナっ今どこにいるっ!?
あっスズリンっ
今私達ね
でっけえバスターマシーンの中にいんの
ややっぱりそうかー
……
マリナ ジュン いいかよく聞けよ
今この星をぶっとばすくらいのドでっかい重力波が来てる
あと3分ほどでここに到達するんだっ！
えーっ!!


どひ～～ん
何なのォ～～
いったい何が起こっちゃったのォ!?
グレートガンバスター内部
よよくわかんないけど
ディスプレイの出力の数値見てみなさいよ!
出力 3×10^{23}Gev／power
総推力 4×10^{51}hp×6
……
なんかすごいと思う
なによこれ
まるで宇宙を丸ごと圧縮したみたいよ……



ドドド
うおおっ
こ これはっ！
か 鍵が扉を開いたのか!!
そ それじゃもしかしてマリナさんはっ!?


ゴゴゴゴゴ


……ホニャラ様
鍵はどーなったのでしょう？
うむ――おそらくあの地割れに押しつぶされてしまったのでは……
ななんてことだマリナさんは……
死んで…しまったのか⁉
!
!?
来たか
いやちがうっ真下からぢゃっ!!
!
ゴオオオ


なんなんだ これはっ!?
一体何が起きているんだ!
ホニャラ様 邪悪の力とは何なのです
何か知っておられるのでしょう!?
闇じゃよ……
この大宇宙を喰らいつくす闇じゃ……
今回の作戦もその闇の力を封じ込めるためのものだったのじゃが……
しかし全てが遅すぎたようじゃ……
今シリウス星に向かって強大な重力波が接近している——



トップをねらえ!
NeXT GENERATION
甦る伝説は宇宙に何を起こす!?
また重力波が来るぞ
こんどのはそうとうでかいぞっ!!
ゴゴゴゴゴ
STAGE・6
マリナの大逆襲!グレートガンバスター大地に立つ!!
作画 そうま竜也
原作 GAINAX・渡辺満里夫兄弟
©GAINAX (協力㈱バンダイ・ビクター音産㈱)



祝 創刊2周年 テレカ祭り!!
よりどりみどりの15種類
待望の
新 オリジナルテレカほか
総計 1660 名に
大プレゼント!!
KMO Original Goods Series
Record of Lodoss War
ロードス島戦記
SILENT MOBIUS
聖エルザクルセイダーズ
エルデガイン
導きの神
パンゲア
ルーンワース
星の勇者
123で キッドあげる
大人気連載中!!
羽衣翔
イース ソード・マスター
毎月26日発売
月刊 コミック コンプ 5月号
絶賛発売中!!
定価 390円

RW人気投票

パンパカパーン、パカパカーン！　第１回人気投票第１位の栄誉はウィル・ポーの上に輝きました。しかし、個性派のキャラが多いだけに票が割れる、割れる。けっこう、これって究極の選択なのか？



▲岐阜県・麟れいりっく

1位	ウィル・ポー	36票
2位	ラカ	22票
3位	チャバル	17票
4位	コロンコ	3票
4位	フェムリュー	3票
4位	ウェイカ・バーン	3票

7位　ヨピカパ、くしやき屋のキッパーンおじさん、ハティさん、コロンコ、リーンファ、燈台守、迎先生　各1票

迎夏生のコーナー

新企画へのお便りがいまいちさみしいぞ！　キャラのキャッチフレーズは今月は1通だけ。千葉県の大槻史朗くんの「ドングリコロコロ、ドングリコロンコ」うーん、イラスト化するまではなかったねえ。おーい、みんな遠慮せずにもっとおたより、ちょーだい。

●キャラクター人気投票！
個性派ぞろいのキャラたち。今月は圧倒的にウィル・ポーが票を集めたけど、さあ、来月の1位はだれだ？

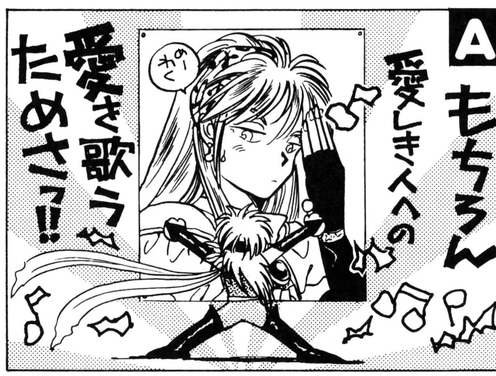
●キャラへの直撃インタビュー！
読んでて気になるあのキャラとキャラの関係、出番の終わったわき役のその後……などなど迎先生に聞きましょ！

●個性派キャラにキャッチフレーズを！
キミのキャラのキャッチフレーズを迎先生がイラスト化。キマリってやつを頼むよ。

直撃インタビュー

Q なんでフェムリューはヘビメタ調の格好をしているのですか？
大阪府豊中市・ハウザー

A





▶兵庫県尼崎市・ぼびぼ・びんぼん　ミリムってヒロインとしてはじつに珍しいタイプだよねえ



▶大阪府枚方市・岩崎翔　にっくき黒衣の貴公子め、ミリムを取り返すべく、がんばれ、主人公！



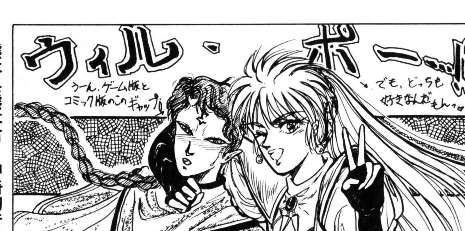
▶愛知県名古屋市・辻戸健二　ひゃはは、さすがのラカちゃんも極道くんにはかなわない!?

おたより ちょーだいっ♡

みなさんのおたよりを首をながーくして待ってるんだよ！　毎月抽選でRWテレカを５名様にプレゼントしてるんだから、これはもうおたよりを出さない手はないってもんだ！



〈あて先〉
〒102 東京都千代田区九段南
4-7-16 市ヶ谷KTビル
月刊コンプティーク
「ルーンワース倶楽部」係



▶熊本県熊本市・神崎初音　ゲーム版とコミック版とでは、神様たちはとても同一人物とは……

♥RUNE WORTH CLUB♥

ルーンワース倶楽部

今月あたりから、ゲームへのお便りもぐーんと増えてきたわあ。ようやくゲームのヒーローやヒロインのイラストも掲載できてうれしい！　みんな、入れ込んで遊んでいるかな？　しかーし、諸君。「迎夏生のコーナー」へのハガキがいまいちだぞ！　もっとバンバンお便りちょうだい。オリジナリティあふれるユニークな質問、キャッチフレーズを期待してるんだからね。



▶島根県平田市・河原浩二　へ？　チャバルを描こうとしてラカになった？　なんちゅうこっちゃ



▶島根県平田市・河原浩二　あのチャバルにこんなしぶーい顔がはたしてできるだろうか？？？



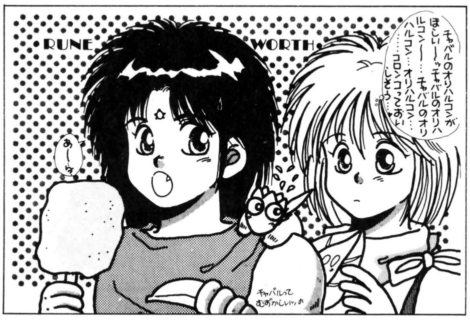
▶兵庫県神戸市・高島大　いやー、ストーリーの続きを書いてくれるなんて、なかなかの想像力！



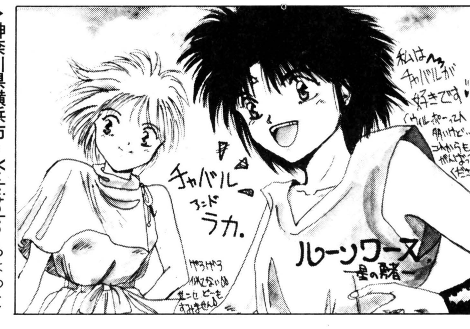
▶北海道紋別市・サスカッチ円空　ラカってチャバルにとっちゃ、シールド代わりでしかなかったのね……



▶茨城県鹿島郡・山本学　「なんでオレがバルタン星人なんだ？」とチャバルから抗議が来たぞ！



▶山口県下関市・山田山まや　ラカちゃん、チャバルは食べ物で釣ったほうがいいと思うぞ



▶神奈川県横浜市・Yukitake　ちょっと童顔でさわやかなチャバル&ラカだね。よい雰囲気♡

強力な助っ人の登場だあっ!!



6月号につづく


ライワット
溪谷!?
どこだろ
名前
言われても
わかんないぞ
ガツン
ぱた…
フーッ
なんてヤツですかね
よいしょ
まったく人間は野蛮な種族だ!
パンパン


ウェイカ・バーンはどこへいった!?
ラカをどこへやった
え!?
最初の時と様子がちがうぞ!
カルシュ!
魔術はダメだ!
やめろー
俺を殺す気かーーっ!
どこだ!
ラ…ライワット渓谷だ!


ラカを…
返せ〜〜〜
ぐぐぐぐぐ…
か…えせ
わっ！
グン！
ブン
どわっ!?


ダッ
ぐしゃ!!
お
そうだった!
アルカバイの
星は…
ばっ
結界から
出たのが
運の尽きだな
ぐりぐりぐり
さあ!
我々と来て
もらおうか!


チャバルうっ!!
ラカ!
…王子は殺すな!生かしたまま捕えるのだ!
はいっ
ザザッ
ラカあ!!!
ザザザッ


ラカ！
ああっ!?
離せよっ！バカヤロー!!
じたばた
ヤダー!!
なにすんだってば！


そうだよ
あたしが
飛べないからって
お母さんまで
追い出して…
ぜったい
ぜったい…
許さないんだから!!
ザッ



ウェイカ・バーンが…
ラカの父さん!?
デュナは…
死んだのか…
ラカ！
教主さまになんてことを！
あんた誰？
じろ！
サザだよ！
ホラ子供の頃きみをよくいじめてた…
あ
ジロ！


ザザッ
…元気そうだな
デュナはどうした?
お母さんは死んだ!
あんたのせいだ
ウェイカ・バーン!!


あれが…
ウェイカ・バーン!?
…ラカ あいつを知ってたのか!?
星の外に出たらやられる!
…ラカ
チャバルはここにいて
絶対外に出てはダメ！


ウェイカ・バーーン！
…えっ!?

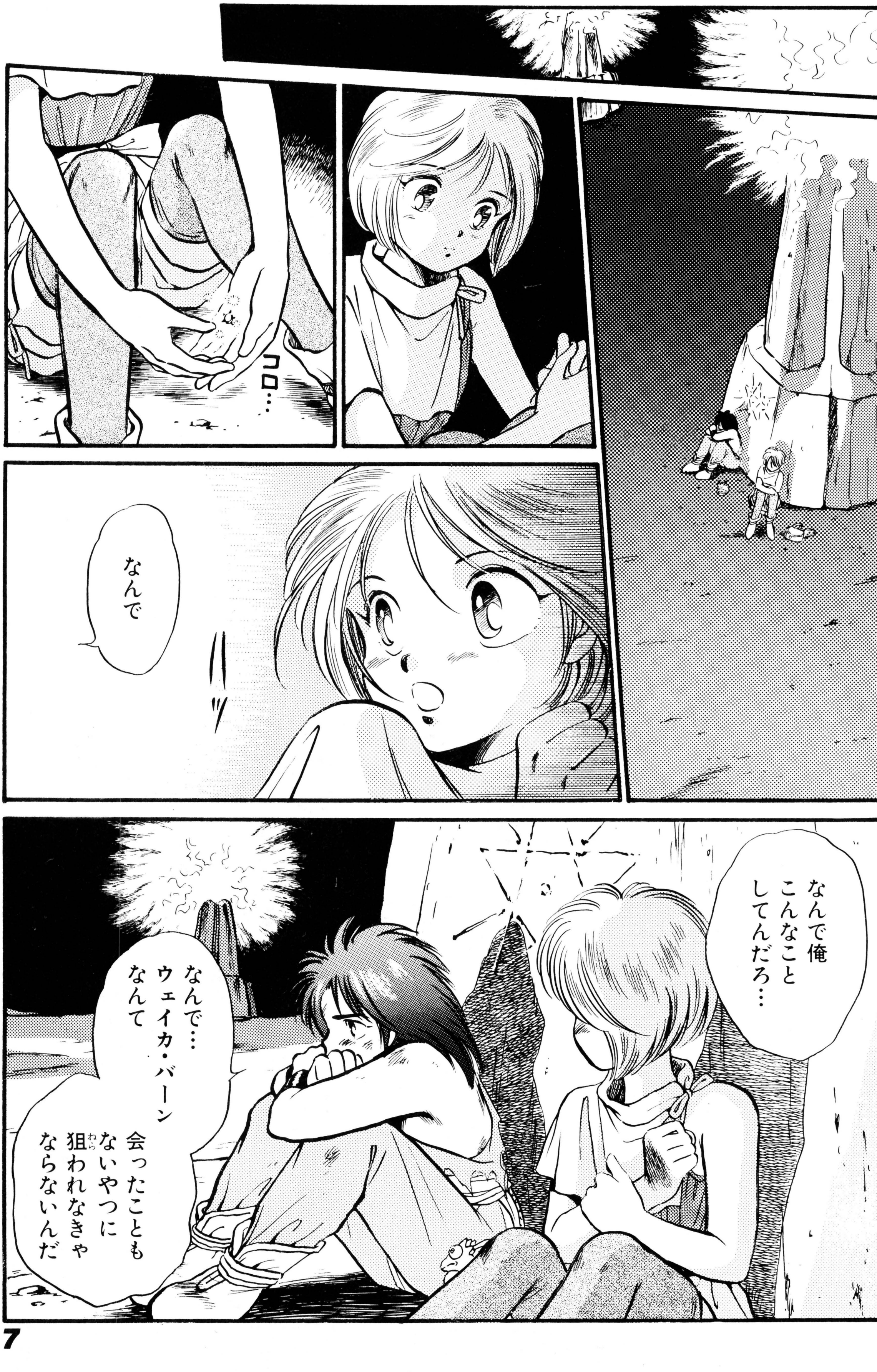

故郷に帰って
あの男を…


えっ!?
びっくりした?
チャバルにはわからないよね
しあわせな家族がいるんだもん
あたしの父親は部族の教主さまでお父さん…なんて呼ばせてもくれなかったよ
出来の悪いあたしを教主としての体面から恥じてあたしとお母さんを村から追い出したの
それが7年前のこと…
お母さんは慣れない生活に疲れて死んじゃった…
お母さんが死んだのはあの男のせい!
だからお母さんが死んでからずっと考えてた



花ヨメ選びのレスリング大会だって見れたのに…
ぐっすん
誰の花ヨメ？
俺の
………
あーあ！
みんなどうしてるかなァ…おやじに弟たち…
お母さんは？
俺を生んだ母さんはねずっと前に死んじゃったんだ
でもべつの母さんが3人いるから…
ラカも母さんいないんだっけ
父さんは？
お父さん…？
いるよあたしの故郷に…
あたしが故郷に帰るのはその男に復讐するためだもん


あ…
わかってるんだ! アルカバイ島を裂いたのがやつで
俺がそれを元に戻そうとしてるからってことは…!
だけど アルカバイ島に何があるっていうんだ?
島が裂かれたのは八百年も前…
ウェイカ・バーンは八百年もの間生きてるとでもいうのか!?
俺… 何もわからないまま島を出て…
できることっていったら飛ぶことくらいなのに
そんな化け物を相手にしなくちゃならないなんて!!
…だから とても…
どうしていいのかわからないんだ
チャバル…
島にいたら今頃は弟たちと
遊んで狩りして食べて寝て…


コロ…
なんで
なんで俺こんなことしてんだろ…
なんで…ウェイカ・バーンなんて
会ったこともないやつに狙われなきゃならないんだ


ユラ ユラ ユラ
ど…どう いたしましょう ウェイカ・バーンさ…
そこで待て!
私がいく!



ポウッ
カタ…
チャバル王子はザイムオーン砂漠に追いつめました
ですが…そのひとつ気になることが……
なんだねカルシュ
はっきりいいたまえ
パッ
あの・・ラカが
人違いかもしれませんが…
ラカがチャバル王子と一緒なのです！


うわぁっ
あったかーい！
燈台の星型が結界をつくってるんだね!!
この紋章…
この燈台もイアティルス神のものなんだ…
ここなら安全だよ
朝まで休もう…疲れた
ズザ…
あ…
うん…
ずっと歩きづめだったもんね
リーンファたちも…
追ってきてないみたいだしね…


だぁい
じょおおお
ぶ――う
おおはぁい
りいいいい
おやあす
みいいいい
星のなか
ああ…
なんだか
聞き慣れた
声のよう…
あっ


星型にそろってるじゃない!?
どうなってんの?
これ…アルカバイのとそっくりだけど
ちがうよ
星が小さすぎる…
こーこ
こーこはあーたたあ
ああーあかあ——


Rune Worth
1989 © T&E SOFT
たまには二人のときめきタイム…
ルーンワース
星の勇者
迎 夏生
世界設定／T&E SOFT®
第10話　星空の再会



後悔はしません。
だって、
あなたがいつでも
側にいてくれるんですもの。
天使たちの午後
番外・Ⅲ
ヒロイン・高円寺 瑠璃を中心に繰り広げられるセクシー・アドヴェンチャー・ゲーム。
ジャストがお贈りする美少女ソフトの決定版。
■対応機種
X68000(5″2HD)
PC9801VM以降(5″2HD、3.5″2HD)
PC8801SR以降(5″2D)
MSX2(3.5″2DD)
定価8,800円
JAST Romantic World〈New Library〉
もやジャストを知らない人はいない、と思いますが、とりあえずいろんなエッチをおまかせ下さい。
コスモスクラブ
天使たちの午後Ⅱ
デリンジャー
天使たちの午後Ⅲ
天使たちの午後 番外Ⅱ
噂のサスペンスAVG。 絶賛好評発売中!!
私鉄沿線殺人事件 夜の天使たち
定価8,800円
■対応機種
X68000(5″2HD)
PC9801VM以降(5″2HD、3.5″2HD)
PC8801SR以降(5″2D)
MSX2(3.5″2DD)
全国各地へ通信販売
方法 品名、機種名明記の上、現金書留でご注文ください。
銀行振込口座 三井銀行経堂支店 普 5252817
ジャスト・ファンクラブ会員募集のお知らせ!
製品制作の裏話やゲームのヒント、新製品の最新情報などを満載した会報の発行やキャラクター商品の販売等もおこないます。くわしくは、180円分の切手を同封して、「ジャスト・ファンクラブの案内書希望」と明記の上、当社宛にお送り下さい。折り返し、案内書をご返送いたします。
株式会社 ジャスト
ジャスト・ゲーム事業部
〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F
TEL 03(706)9766 FAX 03(706)9761

©Kadokawashoten 1990 凸版印刷株式会社 Printed in Japan T4911397705538 雑誌13977—5